

GNU/Linux

Básico

P07/M2102/02688

Índice

1. Presentación	7
1.1. ¿Qué es el GNU?	7
1.2. ¿Qué es GNU/Linux?	9
1.3. Distribuciones	11
1.4. Programas y documentación	14
2. Conceptos y comandos básicos	17
2.1. Introducción	17
2.2. Usuarios y grupos	18
2.3. El sistema de ficheros	23
2.3.1. La jerarquía del sistema de ficheros	23
2.3.2. Directorios del sistema	25
2.3.3. Moviéndonos	26
2.3.4. Enlaces	27
2.3.5. Permisos	28
2.3.6. Manipulación, patrones y búsquedas	30
2.3.7. Tipos y contenido de ficheros	32
2.4. Los procesos	33
2.5. Otros comandos útiles	36
2.5.1. La ayuda del sistema	36
2.5.2. Empaquetado y compresión	37
2.5.3. Operaciones de disco	38
2.6. Operaciones con comandos	41
2.6.1. Redireccionamientos	41
2.6.2. Comandos específicos del <i>bash</i>	42
2.6.3. <i>Shell scripts</i> con <i>bash</i>	44
3. Taller de Knoppix	46
3.1. Introducción	46
3.2. Arranque del sistema	47
3.3. Paro del sistema	50
3.4. Configuración del teclado	50
3.5. Inspección del sistema	53
3.6. Manejo de directorios y ficheros	58
3.7. Administración de usuarios	64
3.8. Gestión de procesos	68
3.9. Activación y uso del ratón	70
3.10. Otras operaciones	71
3.11. Conclusión	73
4. Instalación de GNU/Linux	74
4.1. Introducción	74

4.2. Arrancando	74
4.3. Particionando del disco	75
4.4. Instalación de módulos	77
4.5. Configuración básica de la red	78
4.6. Sistema de arranque	79
4.7. Elección de paquetes	79
4.8. Otros aspectos	80
5. Taller de instalación de Debian Etch.....	82
5.1. Introducción	82
5.1.1. Sistemas de instalación	84
5.1.2. Tipos de paquetes	86
5.1.3. Estado de desarrollo de los paquetes	87
5.2. Instalación de Debian Etch	87
5.2.1. Sabores de Debian Etch	88
5.2.2. Installing Debian GNU/Linux 4.0 For Intel x86	88
5.3. Instalación de Debian Etch mediante DVD-ROM	88
5.3.1. Antes de empezar la instalación	88
5.3.2. Arranque del sistema de instalación	90
5.3.3. Configuración del idioma de instalación	93
5.3.4. Configuración del teclado	94
5.3.5. Detectar y montar el CD-ROM	95
5.3.6. Configuración de la red	96
5.3.7. Partición del disco duro	98
5.3.8. Configuración horaria	102
5.3.9. Configurar usuarios y contraseñas	103
5.3.10. Instalación del sistema base	106
5.3.11. Configurar el gestor de paquetes	108
5.3.12. Seleccionar e instalar programas	108
5.3.13. Instalación de GRUB	108
5.3.14. Reinicialización del sistema	109
5.3.15. Arranque del sistema base	109
5.3.16. Configuración de apt	110
5.3.17. Tasksel	111
5.4. Instalación de Debian Etch por Red	114
5.4.1. Particularidades de una instalación por Red	114
5.4.2. Aspectos comunes de los distintos métodos de instalación	114
5.4.3. Instalación del módulo de Red	115
5.4.4. Configuración de la red	116
5.4.5. Configuración de apt	117
5.5. Conclusión	117
6. Configuraciones básicas.....	118
6.1. El sistema de <i>login</i>	118
6.2. Explorando el <i>bash</i>	119
6.3. El sistema de arranque	121

6.3.1. Grub	122
6.4. Acceso a otras particiones y dispositivos	125
6.5. Configuración de dispositivos	128
6.5.1. El teclado	128
6.5.2. Tarjeta de red (tipo Ethernet)	130
6.5.3. Tarjeta WiFi	132
6.5.4. Módems	133
6.5.5. ADSL y PPPoE	135
6.5.6. Tarjeta de sonido	135
6.5.7. Impresora	136
7. Daemons y runlevels.....	138
7.1. Los <i>daemons</i>	138
7.2. Los <i>runlevels</i>	141
7.3. El arranque del sistema	144
7.4. <i>Daemons</i> básicos	144
7.4.1. <i>Logs</i> de sistema (sysklogd)	145
7.4.2. Ejecuciones periódicas (cron)	147
7.4.3. Ejecuciones retardadas (at y batch)	149
8. Instalación de aplicaciones.....	151
8.1. Introducción	151
8.2. El sistema de paquetes Debian	152
8.3. Compilación de nuevos programas	156
9. Taller de configuraciones básicas.....	158
9.1. Introducción	158
9.2. El gestor de arranque	158
9.2.1. Instalación de Grub	159
9.3. El sistema de paquetes	161
9.3.1. /etc/apt/sources.list	162
9.3.2. apt	163
9.3.3. dpkg	167
9.3.4. dselect	168
9.3.5. aptitude	168
9.4. locales: configuración regional	168
9.5. El archivo principal de arranque, /etc/inittab	169
9.6. Montaje de dispositivos, /etc/fstab	169
9.7. Configuración de dispositivos	171
9.7.1. Configuración del ratón	172
9.7.2. Configuración de módems	174
9.7.3. Configuración de módems DSL	176
9.7.4. Configuración de tarjetas de red	177
9.7.5. Configuración de impresoras	179
9.7.6. Configuración de tarjetas de sonido	181
9.8. Conclusión	181

10. Arquitectura X-Window	183
10.1. ¿Qué es X-Window?	183
10.2. Configuración	188
10.3. <i>X display manager</i>	191
11. Taller de X-Window	194
11.1. Introducción	194
11.2. Instalación y configuración del servidor X	194
11.2.1. Distintas estrategias para la instalación de los paquetes	194
11.2.2. Instalación de paquetes básicos	195
11.3. Configuración de X	197
11.3.1. Sección "Device"	198
11.3.2. Sección "Monitor"	198
11.3.3. Sección "Screen"	199
11.3.4. Sección "InputDevice"	200
11.3.5. Sección "ServerLayout"	202
11.3.6. Sección "DRI"	202
11.3.7. Sección "Files"	203
11.3.8. Inicialización del servidor	203
11.3.9. El fichero de <i>log</i>	204
11.4. <i>Window managers</i>	204
11.5. X Session manager	206
11.6. X Display manager	206
11.7. <i>Desktop managers</i>	207
11.7.1. GNOME	207
11.7.2. KDE	208
11.8. Personalización de algunos aspectos	209
11.8.1. Personalización de aspectos locales	209
11.8.2. Personalización de aspectos de red	211
11.9. Configuración de impresoras	212
11.10. OpenOffice	215
11.11. Conclusión	216

1. Presentación

1.1. ¿Qué es el GNU?

Para entender todo el movimiento del software libre, debemos situarnos a finales de la década de los sesenta, principios de los setenta. En aquellos tiempos las grandes compañías de ordenadores no otorgaban el valor que hoy en día se da al software. En su gran mayoría eran fabricantes de ordenadores que obtenían sus principales ingresos vendiendo sus grandes máquinas, a las que incorporaban algún tipo de sistema operativo y aplicaciones. Las universidades tenían permiso para tomar y estudiar el código fuente del sistema operativo para fines docentes. Los mismos usuarios podían pedir el código fuente de *drivers* y programas para adaptarlos a sus necesidades. Se consideraba que el software no tenía valor por sí mismo si no estaba acompañado por el hardware que lo soportaba. En este entorno, los laboratorios Bell (AT&T) diseñaron un sistema operativo llamado UNIX, caracterizado por la buena gestión de los recursos del sistema, su estabilidad y su compatibilidad con el hardware de diferentes fabricantes (para homogeneizar todos sus sistemas). Este último hecho fue importantísimo (hasta entonces todos los fabricantes tenían sus propios operativos incompatibles con los otros), ya que devino el factor que le proporcionó mucha popularidad.

Stallman, sin *drivers*

El mismo Stallman cuenta como anécdota lo mucho que se enfadó al descubrir que la compañía que les había vendido una nueva impresora para el laboratorio donde trabajaba no le quería facilitar el código fuente de los *drivers*. ¡Él sólo quería modificarlos para que le avisara automáticamente cuando se atascaba el papel! La compañía se negó a proporcionárselos.

Poco a poco, las grandes empresas empezaron a tomar conciencia del valor del software: primero fue IBM la que en 1965 dejó de dar el código fuente de su sistema operativo, a finales de los setenta Digital Research empezó a vender el suyo, etc. Este hecho hizo que todas las compañías se dieran cuenta de que el software podía ser muy rentable y les podía aportar grandes beneficios. A partir de este hecho, la mayoría de las empresas empezaron a poner reticencias a dejar el código fuente de sus programas y sistemas operativos, y empezaron a vender sus programas como un valor añadido a su hardware. En este entorno cada vez más cerrado, Richard Stallman (que trabajaba en el MIT, Massachusetts Institute of Technology) se sintió indignado al comprobar que cada vez era más difícil conseguir el código fuente de los programas que utilizaba para adaptarlos a sus necesidades, tal como había hecho hasta entonces.

A partir de ese momento, Stallman decidió ser consecuente con sus ideales e iniciar un gran proyecto para intentar abrir otra vez el código fuente de los programas. Consciente de que no podría conseguir que las compañías cedieran en este punto, se propuso crear su propio sistema operativo y aplicaciones iniciando un proyecto denominado GNU.

De especial interés para entender los motivos que llevaron a Stallman a iniciar GNU es su primer manifiesto, el documento donde explicó a toda la comunidad en qué consistiría el proyecto, cómo lo orientaría y por qué tenía que hacerlo. En él empezó a describir el concepto de software libre y para qué creía necesario que programadores y desarrolladores de todo el mundo contribuyeran con él. Aunque en muchas ocasiones se confunde el concepto de software libre con el de software gratuito (en inglés, *free* tiene los dos significados), en posteriores documentos se ha dejado muy claro que el software libre no debe por qué ser gratuito. Hemos de entender como software libre programas de los cuales podemos conseguir su código fuente, estudiarlo, modificarlo y redistribuirlo sin que nos obliguen a pagar por ello. Lo que debemos tener claro es que sí que podemos pedir el dinero que queramos por los programas y su código fuente, el soporte que podemos ofrecer a los usuarios, los libros que vendamos o el material que proporcionemos, tal y como muchas compañías que distribuyen GNU/Linux hacen. Sin embargo, en ningún momento, podemos obligar a que los usuarios no distribuyan el software que les hemos vendido. Éste debe poder ser distribuido de manera libre. Es un modo diferente de entender el software al que estamos acostumbrados. En muchos de los textos de la FSF (Free Software Foundation) se habla más de filosofía que de ingeniería. Debemos entender todo este movimiento más como un modo de pensar o hacer las cosas que como una compañía más de software.

La filosofía que en la FSF se tiene del software lo define con las siguientes cuatro libertades:

- La libertad 0 se refiere a la libertad de poder usar el programa para cualquier propósito.
- La libertad 1 es la que permite estudiar cómo funciona el programa y adaptarlo a las propias necesidades. El acceso al código fuente es una condición necesaria para garantizar esta libertad.
- La segunda libertad es la que permite distribuir libremente copias del software, ayudando al vecino.
- La última libertad es la que permite mejorar el programa y hacer públicas las propias mejoras, en beneficio de toda la comunidad. El acceso al código fuente, asimismo, es un requisito imprescindible para asegurar esta libertad.

Para dar todas estas libertades al software que se desarrollaba en el proyecto y a los usuarios finales del mismo se escribió la licencia GPL (General Public License), con la cual se ha protegido todo este tipo de programas. Esta licencia pone por escrito las ideas anteriormente comentadas.

El proyecto empezó a producir software a partir de 1984, comenzando con el desarrollo de todas las herramientas necesarias para poder implementar un sistema operativo completo. Aunque realizar un proyecto de estas características es un proceso largo y complejo, desde el principio muchos programadores y desarrolladores de software se vieron cautivados por la idea de Stallman y empezaron a colaborar con él de manera gratuita. La comunidad no paró de crecer, y poco a poco empezaron a disponer de las herramientas necesarias (editores, compiladores, etc.) para implementar el núcleo del sistema operativo, que era la tarea que requería las herramientas que se estaban desarrollando. Desde el primer momento se quiso crear un sistema operativo parecido a UNIX y siguiendo las normas POSIX (Portable Operating System Interface). Si bien UNIX también tenía sus problemas y carencias, era, y sigue siendo, suficientemente bueno como para adaptarse a la mayoría de las necesidades. La tarea de diseñar y escribir el núcleo del sistema operativo fue la que se dejó para el final del proceso. Aún actualmente está por finalizar definitivamente y el núcleo del GNU, llamado Hurd, permanece en fase de desarrollo.

Kernel

Como su nombre indica, el núcleo (kernel) de un sistema operativo es el corazón con el cual puede funcionar. Es el núcleo de software que gestiona los recursos del ordenador: se comunica con los dispositivos y las aplicaciones instaladas, administra la memoria adecuadamente, reparte tiempo de procesamiento para todos los programas, se comunica con los dispositivos de almacenamiento para guardar los archivos, etc.

Actividad

1.1 Leed el primer mensaje escrito por Stallman en 1983 que anuncia su proyecto (traducido al castellano): <http://www.fsf.org/gnu/initial-announcement.es.html>.

Actividad

1.2 Leed El manifiesto GNU original de Stallman (traducido al castellano).

Actividad

1.3 Leed la General Public License.

1.2. ¿Qué es GNU/Linux?

En este contexto, y cuando la FSF todavía no tenía ningún núcleo estable para su sistema operativo, un profesor de la Universidad de Holanda, **Andrew Tanenbaum**, decidió escribir un sistema operativo para que sus estudiantes pudieran estudiarlo. Igual que Stallman, hasta el momento había podido utilizar el código fuente del UNIX de AT&T para que sus alumnos aprendieran a diseñar sistemas operativos. Su idea era escribir un sistema operativo que pudiera ser estudiado y modificado por quien quisiera hacerlo. En 1987 se puso

manos a la obra y llamó a su proyecto mini UNIX, que dio lugar a **MINIX**. Al no utilizar ni una sola línea de código del UNIX de AT&T, no hay ninguna restricción en tomar el código, utilizarlo y modificarlo libremente.

Tecnología micro-kernel

La tecnología micro-kernel se basa en dividir las diferentes funcionalidades del núcleo de un sistema operativo en programas totalmente separados y que se comunican entre sí. Esto lo hace muy modular, lo que facilita muchísimo el test, la detección y la corrección de errores, el mantenimiento, etc. Actualmente, algunos sistemas operativos como Amoeba, Chorus, Mach o WindowsNTTM han incorporado este tipo de tecnología.

Tanenbaum quiso crear un sistema orientado a fines docentes, por lo que lo diseñó utilizando una arquitectura *micro-kernel*, ideal para una fácil comprensión, y aportando una tecnología muy novedosa para la época que le permitía versatilidad, multiplataforma, etc. Éste ha sido uno de los puntos fuertes y débiles a la vez del MINIX: aunque el sistema es una pequeña joya para su estudio y diseño, es muy probable que nunca se pueda utilizar en entornos reales. Se optó por hacerlo entendedor, modular y muy pedagógico, pero no rápido. De todos modos, Tanenbaum tampoco pretendía eso; a lo largo de los años MINIX ha ido evolucionando y realmente hoy en día todavía sigue existiendo y siendo estudiado por muchos alumnos de universidades de todo el mundo.

Aquí es cuando entra en juego **Linux**. Mientras la FSF seguía con su gran proyecto proporcionando herramientas para la construcción de un sistema operativo, Tanenbaum orientaba MINIX para fines docentes y muchas empresas seguían haciendo evolucionar sus propias versiones de UNIX. **Linus Torvalds**, estudiante de la Universidad de Helsinki, decide crear en agosto de 1991 su propio núcleo para un nuevo sistema operativo, Linux. Su idea era crear un UNIX para PC con el fin de que todos los que quisieran lo pudieran utilizar en su ordenador. La primera aparición en escena que hizo fue en un debate sobre MINIX y sistemas operativos, donde expuso las siguientes ideas:

```
Newsgroups: comp.os.minix
Subject: What would you like to see most in minix?
Date: 25 Aug. 91 20:57:08 GMT
Organization: University of Helsinki
Hello everybody out there using minix.
I'm doing a (free) operating system (just a hobby,
won't be big and professional like gnu) for 386(486)
AT clones. This has been brewing since april, and
is starting to get ready. I'd like any feedback on
things people like/dislike in minix, as my OS res-
embles it somewhat (same physical layout of the
file-system (due to practical reasons) among other
things).
I've currently ported bash(1.08) and gcc(1.40), and
things seem to work.
This implies that I'll get something practical
within a few months, and I'd like to know what fea-
tures most people would want. Any suggestions are
welcome, but I won't promise I'll implement them :-)
```

Si accediéramos al foro de debate donde apareció este primer mensaje, veríamos cómo rápidamente gente de todo el mundo empezó a interesarse por este nuevo sistema, que al utilizar el compilador e intérprete de comandos de GNU (gcc y bash) como piezas fundamentales, también tenía las características de software libre. Aunque en palabras del mismo Torvalds, si él hubiera sabido la cantidad de trabajo necesario para lograr que su idea funcionase, nunca lo hubiera hecho: esfuerzos de muchos expertos en informática de todo el mundo hicieron posible este proyecto.

Kernel monolítico de Linux

Linux, el núcleo de GNU/Linux, es de tipo monolítico. Esto indica que no se separan sus diferentes funcionalidades en distintos módulos, sino que todo forma parte de un mismo programa. El principal inconveniente de este tipo de diseño es que la localización de errores y su mantenimiento son muy costosos. En contrapartida, el rendimiento que se consigue es mucho mayor que en otros tipos de diseño.

De hecho, en los primeros años de su existencia, GNU/Linux se identificaba como el sistema operativo de los *hackers*. Su difícil instalación, manipulación y falta de *drivers* lo hacían una herramienta apta únicamente para gente muy entendida en el tema. Fueron estos primeros usuarios los que diseñaron los *drivers* para los discos, impresoras, tarjetas, etc. y los que empezaron a dar a conocer al mundo este sistema. Poco a poco, el número de usuarios empezó a crecer y actualmente ya existen muchas empresas y grupos de usuarios que crean sus propias distribuciones de GNU/Linux.

1.3. Distribuciones

En la actualidad, existen muchas distribuciones diferentes basadas en GNU/Linux. Las hay para toda clase de ordenadores y dispositivos electrónicos: ordenadores portátiles o de sobremesa, pocketPC o PDA, puntos de acceso de redes inalámbricas, etc. La naturaleza del software libre permite esto: cualquiera puede tomar el código desarrollado hasta el momento y adaptarlo a sus propias necesidades. Es un hecho que, cada vez más, empresas y usuarios eligen sistemas basados en GNU/Linux por sus elevadas prestaciones y la cantidad de software disponible.

Linux y el proyecto GNU

Aunque muchas distribuciones de GNU/Linux se denominan solamente Linux, es importante que diferenciamos que realmente Linux es el núcleo del sistema operativo y que el proyecto GNU es el que realmente ha aportado mucha de la estructura para el funcionamiento del mismo.

De todos modos, aunque existen decenas de distribuciones, hay algunas más populares que se han extendido mucho. La filosofía de software libre provoca que muchas empresas que han creado sus propias distribuciones de GNU/Linux no restrinjan el acceso a su código. Aun así, el soporte que ofrecen y el material que venden les aportan beneficios, lo que permite su subsistencia.

Así mismo, cabe considerar que en muchas de estas distribuciones se incluye software propietario que algunos usuarios prefieren, si bien en muchos casos existen programas homólogos con licencia Free Software.

A continuación realizaremos una breve descripción de algunas de las distribuciones de GNU/Linux:

- Slackware: una de las primeras distribuciones que aparecieron. Fue creada por Patrick Volkerding y tuvo un gran éxito en sus primeros años de existencia.



- Debian GNU/Linux: una de las primeras distribuciones de GNU/Linux que aparecieron y aún siguen existiendo y evolucionado. El sistema de paquetes nos permite diferenciar claramente el software libre del que no lo es, lo que nos permite disponer de todo el sistema solamente con programas de licencia Free Software. Está desarrollada por un grupo de colaboradores distribuidos por todo el mundo y no cuenta con el respaldo de ninguna empresa. Aunque es de las más estables y seguras que existen, su sistema de instalación y configuración necesita de conocimientos previos.



- RedHat Linux: junto con SuSE, es una de las distribuciones de mayor popularidad. Está creada por una empresa de Estados Unidos y aporta software de gran calidad. Tiene un entorno muy intuitivo que facilita mucho su instalación y configuración.



- SuSE Linux: aunque es una distribución creada bastante recientemente, ha tenido una gran difusión. Está desarrollada por una empresa alemana y aporta mucho software propietario de calidad. Es muy completa y fácil de instalar y mantener, aunque en algunos aspectos no se siguen algunos de los estándares de la comunidad.



- Knoppix: distribución en un live-CD basada en Debian. Detecta automáticamente todo tipo de hardware y aporta el último escritorio de KDE y la suite OpenOffice.org. Muy útil para demostraciones y usuarios noveles en el sistema.



- Ubuntu: es una distribución Linux que ofrece un sistema operativo predominantemente enfocado a ordenadores de escritorio aunque también proporciona soporte para servidores. Basada en Debian GNU/Linux, Ubuntu concentra su objetivo en la facilidad de uso, la libertad en la restricción de uso, los lanzamientos regulares (cada 6 meses) y la facilidad en la instalación. Existe tanto en formato CD-live como en formato instalable. Detecta automáticamente todo tipo de hardware (incluso el más moderno).



Tampoco podemos olvidar que existen otros sistemas operativos compatibles con UNIX y los estándares que se siguen actualmente. Muchos de los conceptos y las herramientas que veremos a lo largo del curso también servirán para estos otros. En especial debemos destacar GNU/Hurd (núcleo desarrollado por el proyecto GNU) y FreeBSD.

Actividad

1.4 Leed la descripción de algunas de las distribuciones actuales basadas en GNU/Linux: <http://www.linuxhq.com/dist.html>.

1.4. Programas y documentación

Internet ha sido siempre el principal medio de comunicación entre los desarrolladores y usuarios del software libre. Por esta razón ya desde el principio de la gran expansión de GNU/Linux se ha podido encontrar en la Red muchísima información sobre el operativo. La mayoría de los programas los podemos descargar de Internet, empaquetados con alguno de los sistemas más comunes o bien directamente a partir de su código fuente para que lo podamos compilar en nuestro sistema. Además, la mayoría de las distribuciones también se pueden descargar de la Red sin necesidad de comprar ningún paquete especial de las revistas especializadas o de las mismas empresas que lo producen. También es cierto que si queremos el soporte que ofrecen algunas de las distribuciones, lo mejor es comprar todo el material que se proporciona (CD, manuales, etc.) y registrarse.

A medida que nos vayamos introduciendo en el mundo del software libre y del GNU/Linux, veremos cómo uno de los aspectos clave para moverse por él es saber encontrar la documentación que nos interesa. Cuando nos encontramos ante un problema, antes de empezar a dar vueltas sobre cómo resolverlo, debemos pensar que es muy probable que otra gente como nosotros se haya encontrado con lo mismo o con algo similar. Buscar y encontrar la documentación que se adapte mejor a los problemas que se nos vayan planteando nos ahorrará mucho tiempo y esfuerzo. La comunidad del software libre genera centenares de documentos que podemos descargarnos libremente de Internet, además de los foros de discusión, páginas de rumores y noticias, etc.

Algunas de las referencias más populares y que más nos pueden ayudar son:

- Documentación
 - The Linux Documentation Project. La mayoría de las guías, HOWTOS, FAQs, etc. existentes las podemos encontrar en este sitio, que además está en varios idiomas. <http://www.tdlp.org>
 - LinUx en CAStellano. Gran proyecto de documentación en castellano para los HOWTOS, guías, etc. de GNU/Linux. <http://lucas.linux.org.mx>
 - El HOWTO de los HOWTOS. <http://lucas.linux.org.mx>
 - Linux.com. Página con diferentes secciones de noticias, documentación, etc. <http://www.linux.com>
 - Documentación para Debian GNU/Linux. <http://www.debian.org/doc/>
- Noticias

- Slashdot. Noticias y rumores del mundo GNU/Linux. En inglés. <http://slashdot.org>
- Barrapunto. La réplica de slashdot en castellano. <http://barrapunto.com>
- Puntbarra. La réplica de slashdot en catalán. <http://puntbarra.com>
- Bulmalug. Bisoños usuarios de Linux de Mallorca y alrededores. Noticias y secciones dedicadas a temas concretos. <http://bulmalug.net>
- Noticias de GNU en español. <http://www.es.gnu.org>
- Linuxtoday. Otra página de noticias muy práctica para estar a la última. <http://www.linuxtoday.com>
- Libertonía. Página de noticias. De especial interés es su sección "Fuentes de Noticias", donde hay multitud de otros enlaces a otras páginas del mismo estilo. <http://libertonía.escomposlinux.org>
- Foros
 - Foroslinux.org. Varios foros de GNU/Linux dedicados a todo tipo de temas.
 - Foros de Linux Security. Foros centrados en temas de seguridad y similares.
- Búsqueda
 - Linux en Google. El mayor buscador del mundo también para GNU/Linux. <http://www.google.com/linux>
 - Buscadoc. Buscador de documentación informática en castellano.
- Distribuciones
 - La página oficial de la Free Software Foundation. <http://www.fsf.org>
 - Página oficial de debian GNU/Linux. <http://www.debian.org>
 - Página oficial de RedHat Linux. <http://www.redhat.com>
 - Página oficial de SuSE. <http://www.novell.com/es-es/linux/>
 - Página oficial de Slackware Linux. <http://www.slackware.com>
 - Página oficial de Knoppix. <http://www.knoppix.com>

- Página oficial de Ubuntu. <http://ubuntu.org>
- Descargas
 - Sourceforge. La mayor página con proyectos de software libre. <http://sourceforge.net>
 - Linux en Softonic. Sección de descarga para GNU/Linux de una de las múltiples páginas de *downloading*. <http://www.softonic.com>
 - Download. Página de descargas. <http://www.download.com>
- Otras
 - Linux Security. Página muy actual centrada en todo tipo de temas de seguridad en GNU/Linux. <http://www.linuxsecurity.com>
 - LinuxHQ: Información general sobre distribuciones de GNU/Linux, seguridad, etc. <http://www.linuxhq.com>
 - Linux Journal. Página de noticias y artículos sobre GNU/Linux. <http://www.linuxjournal.com>
 - Linux Gazette. Revista de GNU/Linux. <http://www.linuxgazette.com>
 - Linux-mag. Revista de GNU/Linux. <http://www.linux-mag.com>
 - Página oficial del proyecto XFree86. <http://www.xfree86.org>

2. Conceptos y comandos básicos

2.1. Introducción

En este apartado aprenderemos las ideas e instrucciones básicas para movernos adecuadamente por el sistema. Si no estamos acostumbrados a utilizar la línea de comandos para manipular el sistema operativo, al principio puede parecernos un poco complicado, pero a medida que las vayamos utilizando veremos que son muy útiles y nos permiten realizar cualquier tarea que queramos hacer. Además, el hecho de saber utilizar correctamente los comandos nos será muy útil cuando necesitemos conectarnos de manera remota a una máquina y podremos diseñar, asimismo, pequeños programas (*shell scripts*) para automatizar las tareas de administración más comunes.

La mayoría de los comandos que veremos en este apartado forman parte del estándar (normas IEEE POSIX) y son comunes a todos los sistemas GNU/Linux y a UNIX. Aunque cada distribución tiene sus propias aplicaciones de administración y gestión, muchas de las acciones que se realizan a partir de ellas también se pueden realizar con los comandos que veremos. A partir de estos, podremos manipular casi todos los aspectos del sistema y movernos eficientemente por él. Aprendiendo a utilizar correctamente estos comandos, aprenderemos a navegar por cualquier sistema basado en GNU/Linux, sin importar qué distribución estemos usando.

Cada uno de los comandos del sistema suele tener multitud de parámetros diferentes. Con la utilización de los parámetros podemos, con un mismo comando, realizar muchas acciones diferentes, aunque todas sean de un mismo estilo. En este documento no especificaremos los diferentes parámetros de cada uno de los comandos que veremos, ya que extenderíamos el texto más allá de lo permisible y tampoco tiene sentido conocer exactamente la totalidad de los parámetros posibles para cada uno. Todos ellos disponen de un amplio manual, donde se especifican todas sus opciones, de manera que siempre que necesitemos realizar alguna acción en concreto podremos recurrir a él. En los talleres distribuidos a lo largo del curso sí que veremos algunas de estas opciones, aunque es importante saber que con el manual siempre podremos descubrir muchas otras que nos pueden ayudar a realizar todo lo que necesitemos.

Parámetro de un comando

Un parámetro no es más que una opción determinada de un comando, que añadimos a continuación del mismo, precedido por un espacio y, en muchas ocasiones, por un guión. Por ejemplo, si un comando fuera `listar`, podríamos pasarle un parámetro como `listar -todo`.

Comando

Un comando es un programa que realiza una determinada acción relacionada con el sistema operativo.

2.2. Usuarios y grupos

Actualmente, la mayoría de los sistemas operativos existentes son multiusuario y multitarea. Ello implica que más de un usuario puede trabajar en el sistema de manera simultánea a otros, ejecutando una o más tareas a la vez. Por este motivo, es muy importante que el propio sistema operativo incorpore mecanismos para manipular y controlar correctamente a los usuarios: el sistema de entrada e identificación (*login*), los programas que puede ejecutar cada uno, mecanismos de seguridad para proteger el hardware del ordenador, protección para los ficheros de los usuarios, etc.

Los sistemas operativos basados en UNIX organizan toda esta información por usuarios y grupos. Al entrar en el sistema, debemos identificarnos con un *login* y una contraseña. El *login* suele ser un nombre que identifica de manera inequívoca al **usuario**. En sistemas donde hay más que unos pocos usuarios, es importante disponer de una buena política de nombres para poderlos identificar a todos de manera clara. La contraseña debe ser una combinación de letras, números y caracteres especiales. No debe estar formada por ninguna palabra de diccionario o similares porque puede representar un problema de seguridad importante. El sistema de contraseñas es de tipo unidireccional. Esto significa que nuestra contraseña no es almacenada como texto, sino que es cifrada y guardada tal como es. Cuando entramos en el sistema y escribimos nuestra contraseña, ésta es cifrada y comparada con la que está almacenada. Si coinciden, la identificación es positiva, si no coinciden, no hay identificación. Lo importante de todo este sistema es que a partir del cifrado no podemos conseguir, de ninguna manera, la clave original. Los programas que intentan romper las contraseñas de los usuarios lo único que pueden hacer es cifrar palabras a partir de diccionarios (con sistemas automáticos para derivarlas y buscar variantes) y probar si coinciden con el cifrado de alguna de las contraseñas de usuario. Por este motivo debemos elegir cuidadosamente nuestras contraseñas; de otro modo comprometeremos toda la seguridad del sistema.

Actualmente, en los sistemas GNU/Linux podemos elegir dos tipos de cifrado posibles para las contraseñas de usuario. El que se viene usando desde los inicios de UNIX es el 3DES. El único inconveniente de este tipo de cifrado es que sólo nos permite contraseñas de 8 letras (si escribimos más, se ignoran), a diferencia del otro tipo de cifrado, llamado MD5, con el que podemos usar contraseñas de la longitud que queramos (de hecho, MD5 es un sistema de *hashing*, pero también se puede utilizar para cifrar contraseñas de manera unidireccional). Cuanto más larga sea la contraseña, más segura resulta, con lo cual, se recomienda utilizar el segundo tipo de cifrado. De todos modos, debemos considerar que, si necesitamos usar algunos programas especiales para la gestión de usuarios, como el NIS, puede que no sean compatibles con MD5.

Política de nombres

Una política de nombres muy utilizada suele ser poner como *login* la primera inicial del nombre del usuario seguido de su apellido.

NIS

NIS son una serie de aplicaciones que nos permiten gestionar todos los usuarios de una misma red de manera centralizada en un solo servidor.

Si bien un usuario es un individuo particular que puede entrar en el sistema, un grupo es un conjunto de usuarios con acceso al sistema que comparten unas mismas características, de modo que nos es útil agruparlos para poder darles una serie de permisos especiales en el sistema. Un usuario debe pertenecer, al menos, a un grupo, aunque puede ser de más de uno. El sistema también utiliza todo este mecanismo de usuarios y grupos para gestionar los servidores de aplicaciones instalados y otros mecanismos. Por esta razón, además de los usuarios reales, en un sistema habrá muchos otros vinculados a otras tareas que se deben realizar en el operativo. Generalmente, este tipo de usuario no podrá entrar (con un *login* normal) al sistema.

Servidor

Un servidor es un programa que se encarga de proporcionar algún tipo de servicio (como servir páginas web, dejar que los usuarios se conecten remotamente, etc.), generalmente vinculado a la Red.

En todo sistema operativo debe haber un superusuario (*root*). Éste posee privilegios máximos que le permitirán efectuar cualquier operación sobre el sistema. Es necesario que este exista, ya que será quien se encargará de toda la administración y gestión de servidores, grupos, etc. Esta cuenta no debe utilizarse para trabajar normalmente en el sistema. Sólo deberíamos entrar como *root* cuando sea realmente necesario y utilizaremos otras cuentas para el trabajo normal de los usuarios. De este modo nunca podremos dañar el sistema con operaciones erróneas o con la prueba de programas maliciosos, etc.

Toda la información de usuarios y grupos se guarda en los siguientes archivos:

- `/etc/passwd`: información (nombre, directorio home, etc.) del usuario.
- `/etc/group`: información sobre los grupos de usuarios.
- `/etc/shadow`: contraseñas cifradas de los usuarios y configuración para su validez, cambio, etc.

Utilizar el archivo de `shadow` es opcional. En un principio, las contraseñas cifradas de los usuarios se guardaban en el mismo fichero de `passwd`, pero, por razones de seguridad (muchos mecanismos deben poder leer este fichero, con lo cual era muy fácil hacerse con él e intentar "crackear" las contraseñas) se optó por cambiar este mecanismo para hacer que el fichero de `shadow` sólo fuera accesible para algunos usuarios con privilegios especiales en el sistema. Esta opción es configurable en el proceso de instalación del sistema y suele ser recomendable utilizarla. Todos estos ficheros están organizados por líneas, donde cada una de ellas identifica a un usuario o grupo (dependiendo del fichero). En cada línea hay varios campos separados por el carácter ":". En tareas de administración, es importante saber qué son estos campos, por lo que vamos a explorarlos con un poco más de detalle:

Configuración de contraseñas

También es posible configurar el sistema para que se utilice un fichero `shadow` para los grupos (en caso de que sea necesario ponerles contraseña). Este fichero se nombraría `/etc/gshadow`. Generalmente, la configuración de contraseñas se indica al instalar el sistema, aunque todo se puede cambiar y adaptar a nuestro gusto utilizando los módu-

los PAM (Pluggable Authentication Modules for Linux), que son los programas que se encargan de todo el sistema de autenticación de usuarios.

- `passwd`

1) *Login*: el nombre del usuario. No puede haber dos nombres iguales, aunque sí alguno que coincida con un grupo del sistema.

2) Contraseña cifrada: si no se utiliza el fichero de `shadow`, las contraseñas cifradas se almacenan en este campo. Si utilizamos el fichero de `shadow`, todos los usuarios existentes en este fichero deben existir también en el de `shadow` y en este campo se pone el carácter "x".

3) User ID: número de identificación del usuario. Es el número con el cual el sistema identifica al usuario. El 0 es el único que está reservado para el *root*.

4) Group ID: el número de grupo al cual pertenece el usuario. Como un usuario puede pertenecer a más de un grupo, este grupo se denomina primario.

5) Comentarios: campo reservado para introducir los comentarios que queramos sobre el usuario. Se suele utilizar para poner el nombre completo o algún tipo de identificación personal.

6) Directorio home: el directorio home del usuario es donde este podrá guardar todos sus ficheros. Suelen ponerse todos en alguna carpeta del sistema (generalmente `/home/`) y organizados por grupos.

7) Intérprete de comandos: un intérprete de comandos (*shell*) es un programa que se encarga de leer todo lo que escribimos en el teclado y ejecutar los programas o comandos que le indiquemos. Hay decenas de ellos, aunque el más utilizado es, sin duda, el `bash` (GNU Bourne-Again SHell). Si en este campo escribimos `/bin/false` no permitiremos que el usuario ejecute ningún comando en el sistema, aunque esté dado de alta en el mismo.

- `group`

1) Nombre del grupo.

2) Contraseña cifrada: la contraseña de un grupo se utiliza para permitir que los usuarios de un determinado grupo se puedan cambiar a otro o para ejecutar algunos programas con permisos de otro grupo (siempre que se disponga de la contraseña).

"Crackear" una contraseña

"Crackear" una contraseña significa conseguir la palabra clave utilizando programas especiales para ello. Estos programas también los usan los administradores de sistemas para descubrir qué usuarios utilizan contraseñas demasiado fáciles de descubrir (las contraseñas buenas no se pueden romper de ningún modo sin utilizar grandes supercomputadoras).

3) Group ID: número de identificación del grupo. Es el número con el cual el sistema identifica internamente a los grupos. El 0 es el único que está reservado para el grupo del *root* (los administradores).

4) Lista de usuarios: los nombres de los usuarios que pertenecen al grupo, separados por comas. Aunque todos los usuarios deben pertenecer a un determinado grupo (especificado en el cuarto campo del fichero de *passwd*), este campo se puede utilizar para que usuarios de otros grupos también dispongan de los mismos permisos que tiene el que se está refiriendo.

- shadow

1) *Login*: debe ser el mismo nombre que se utiliza en el fichero de *passwd*.

2) Contraseña cifrada.

3) Días que han pasado, desde el 1 de enero de 1970, hasta que la contraseña ha sido cambiada por última vez.

4) Días que deben pasar hasta que la contraseña pueda ser cambiada.

5) Días que han de pasar hasta que la contraseña deba ser cambiada.

6) Días antes de caducar la contraseña en el que se avisará al usuario de que debe cambiarla.

7) Días que pueden pasar después de que la contraseña caduque, antes de deshabilitar la cuenta del usuario (si no se cambia la contraseña).

8) Días, desde el 1 de enero de 1970, desde que la cuenta está deshabilitada.

9) Campo reservado.

Cuando un usuario entra en el sistema, se le sitúa en su directorio home y se ejecuta el intérprete de comandos (*shell*) configurado. De este modo ya puede empezar a trabajar. Sólo el *root* del sistema (o los usuarios de su grupo) tienen permiso para manipular la información de los usuarios y grupos, darlos de alta, de baja, etc. Existen muchos comandos para manipular todo esto. Cada uno de ellos tiene, además, varios parámetros diferentes para gestionar todos los campos que hemos visto anteriormente de manera amena. A continuación mostramos algunos de estos comandos:

- *adduser*: nos sirve para añadir un nuevo usuario al sistema. La forma como este se añade (si no le especificamos nada) se puede configurar en el fichero */etc/adduser.conf*. Se le pueden pasar multitud de opciones

Fechas en sistemas UNIX

En sistemas UNIX es muy común representar las fechas a partir del número de segundos transcurridos desde el 1 de enero de 1970.

diferentes para especificar el directorio *home*, el *shell* que hay que utilizar, etc.

- `useradd`: crea un nuevo usuario o cambia la configuración por defecto de estos. Este comando y el anterior nos pueden servir para realizar las mismas acciones.
- `usermod`: con este comando podemos modificar la mayoría de los campos que se encuentran en el fichero de `passwd` y `shadow`, como el directorio *home*, el *shell*, la expiración de la contraseña, etc.
- `chfn`: cambia la información personal del usuario, contenida en el campo de comentarios del fichero de `passwd`.
- `chsh`: cambia el *shell* del usuario.
- `deluser`: elimina un usuario del sistema, borrando o guardando todos sus ficheros según los parámetros que le pasemos, haciendo copia de seguridad de los mismos o no, etc. La configuración que se utilizará por defecto con este comando está especificada en el fichero `/etc/deluser.conf`.
- `userdel`: comando con las mismas posibilidades que el anterior.
- `passwd`: nos sirve para cambiar la contraseña de un usuario, la información de expiración de las mismas o para bloquear o desbloquear una determinada cuenta.
- `addgroup`: permite añadir un grupo al sistema.
- `groupadd`: lo mismo que el comando anterior, pero con diferentes parámetros.
- `groupmod`: nos permite modificar la información (nombre y GID) de un determinado grupo.
- `delgroup`: elimina un determinado grupo. Si algún usuario todavía lo tiene como primario, no se podrá eliminar.

Cuota de disco

En sistemas donde hay centenares de usuarios, es frecuente poner algún tipo de mecanismo para restringir el espacio de disco que puede utilizar cada uno. En los sistemas GNU/Linux este sistema se llama *cuota*.

- `groupdel`: igual que en el caso anterior.
- `gpasswd`: nos sirve para cambiar la contraseña del grupo.

Para saber qué usuario somos, podemos utilizar el comando `whoami`, que nos mostrará nuestro *login*. `groups` nos sirve para saber a qué grupos pertenecemos e `id` nos mostrará usuario y grupos. También es interesante poder convertirnos en otro usuario sin tener que salir de la sesión (comando `login` o `su`) o cambiarnos de grupo con el comando `newgrp`. Este último comando debemos utilizarlo sólo cuando no pertenecemos al grupo en cuestión y sabemos su contraseña (que debe estar activada en el fichero de `group`). Si sólo necesitamos los permisos del grupo en cuestión para ejecutar un determinado comando, también podemos utilizar `sg`.

Versatilidad de GNU/Linux

Como vemos, en GNU/Linux tenemos más de una manera para llevar a cabo una determinada acción. Ésta es la tónica general que se sigue en el sistema: podemos editar directamente los ficheros y modificarlos nosotros mismos, utilizar algunos de los comandos que existen, crearlos nosotros mismos, etc. En definitiva, tenemos la posibilidad de elegir qué es lo que más nos gusta.

Tal como decíamos anteriormente, GNU/Linux es un sistema operativo multiusuario, por lo que en un mismo momento puede haber varios usuarios conectados al sistema de manera simultánea. Para saber qué usuarios hay en un determinado momento, podemos utilizar el comando `who`, que nos muestra la lista de usuarios dentro del sistema. `w`, además, nos muestra qué es lo que están haciendo. Nos podemos comunicar con ellos utilizando el comando `write`, con el cual aparece el mensaje que hayamos escrito en la pantalla del usuario indicada o `wall`, que escribe el contenido del fichero que hayamos especificado a todos los usuarios dentro del sistema. Para activar o desactivar la opción de recibir mensajes tenemos el comando `mesg`. También podemos hacer un chat personal con algún usuario a partir del comando `talk`.

2.3. El sistema de ficheros

2.3.1. La jerarquía del sistema de ficheros

Todo sistema operativo necesita guardar multitud de archivos: desde los de la configuración del sistema, los de *log*, los de los usuarios, etc. En general, cada operativo utiliza su propio sistema de ficheros y lo caracteriza en muchos aspectos, como pueden ser el rendimiento, la seguridad, la fiabilidad, etc. GNU/Linux es capaz de leer/escribir archivos con cualquiera de los sistemas de ficheros que actualmente existen, aunque para su propia raíz y directorios principales es necesario un sistema de ficheros que le permita ciertas operaciones. Generalmente, se suele utilizar el tipo `ext2`, `ext3` o `ReiserFS`. El `ext2` es el más típico y extendido. Su rendimiento es bastante bueno, incorpora todo tipo de mecanismos de seguridad y *tuning* y es muy fiable. `ext3` es la evolución del mismo e incorpora una tecnología denominada de *journaling*. Una de las

principales ventajas de esta tecnología es que si hay un corte en el suministro de energía y el ordenador se apaga sin cerrarse adecuadamente, los sistemas de recuperación de ficheros son más efectivos. ReiserFS es un nuevo tipo de sistema que incorpora nuevas tecnologías de diseño que le permiten ser más rápido. En el proceso de instalación del sistema operativo se nos preguntará cuál de estos tres queremos usar. Generalmente se suele utilizar ext2 o ext3 por estar más probados que el ReiserFS.

Sistema de ficheros

El sistema de ficheros es el programa (o módulos del núcleo del operativo) que se encarga de realizar todas las operaciones relacionadas con el almacenamiento y la manipulación de los archivos. Son las funciones que tratan con los dispositivos físicos de almacenamiento del ordenador, como el disco duro.

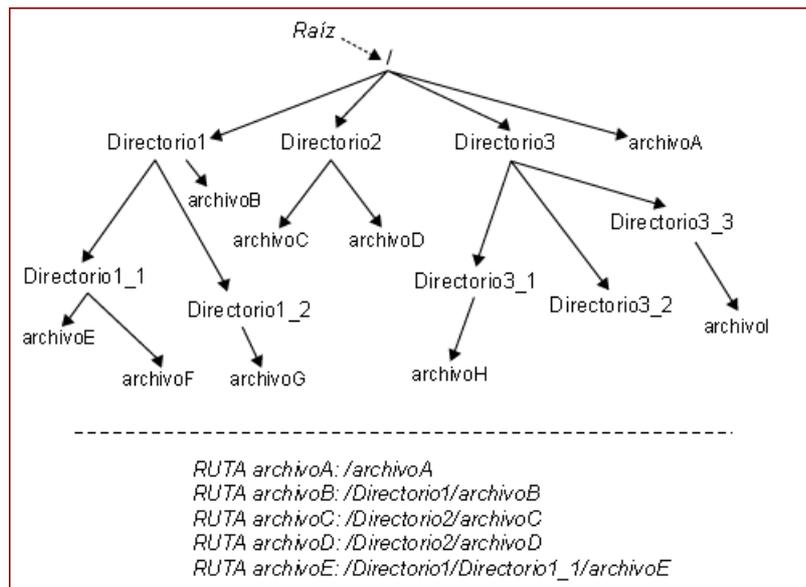
Una característica muy importante de todos los sistemas operativos basados en UNIX es que todos los dispositivos del sistema se pueden tratar como si fueran ficheros. Igualmente, cuando queramos acceder al contenido de un CD, disquete o cualquier otro dispositivo de almacenamiento, deberemos montarlo en un directorio ya existente en el sistema y navegaremos por él como si se tratara de una carpeta más (el uso de diferentes unidades –A:, B:, C:, D:, etc.– es un esquema existente únicamente en sistemas operativos tipo Windows™).

Sistema de ficheros ext2

El sistema de ficheros ext2 ha sido diseñado para manejar de manera muy rápida ficheros pequeños, que es lo que más suele tener un sistema operativo. Con el manejo y la manipulación de grandes ficheros multimedia no se desenvuelve tan bien, aunque siempre se puede hacer un poco de *tuning* para adaptarlo más a nuestras necesidades.

Lo primero que debemos tener claro es que todo el sistema de ficheros parte de una misma raíz, a la cual nos referiremos con el carácter "/". Es el origen de todo el sistema de ficheros y sólo existe una. Para organizar los ficheros adecuadamente, el sistema proporciona lo que denominaremos directorios (o carpetas), dentro de las cuales podemos poner archivos y más directorios. De este modo conseguimos una organización jerárquica como la que vemos en la siguiente figura:

Figura 2.1



2.3.2. Directorios del sistema

La mayoría de los sistemas operativos del mercado siguen el estándar FHS, donde se especifican las principales características que debería tener cualquier sistema operativo. Entre ellas se encuentra la distribución en directorios que debemos efectuar de nuestros archivos para tenerlos correctamente organizados y poder localizarlos de manera rápida y sencilla. En la mayoría de las distribuciones basadas en GNU/Linux se siguen estas recomendaciones y se encuentran los siguientes directorios principales:

- `/bin/`: comandos básicos para todos los usuarios del sistema.
- `/boot/`: archivos estáticos necesarios para el arranque del sistema.
- `/dev/`: dispositivos del sistema.
- `/etc/`: archivos de configuración del sistema y de las aplicaciones instaladas en el mismo.
- `/home/`: directorio para poner las carpetas home de los usuarios.
- `/lib/`: librerías esenciales para el núcleo del sistema y módulos del mismo.
- `/mnt/`: punto de montaje temporal para dispositivos.
- `/proc/`: procesos y variables del núcleo del sistema.
- `/root/`: directorio home para el *root* del sistema.

- `/sbin/`: comandos especiales para el *root* del sistema.
- `/tmp/`: archivos temporales. Según la distribución utilizada (o la configuración que utilicemos) se borran al arrancar el sistema o cada cierto período de tiempo.
- `/usr/`: segunda estructura jerárquica, utilizada para almacenar todo el software instalado en el sistema.
- `/var/`: directorio para los *spoolers* de impresión, ficheros de *log*, etc.

Es muy recomendable conservar y no eliminar ninguno de estos directorios (o los que por defecto nos crea la distribución que utilizamos), ya que son básicos para el buen funcionamiento del sistema. Generalmente, los procesos de instalación de nuevas aplicaciones necesitan que exista la organización dada y muchos de los archivos de configuración de los programas deben estar en determinados directorios. Lo que sí que podemos hacer sin ningún tipo de restricción es crear nuevos directorios en la raíz del sistema o en cualquier otra carpeta.

2.3.3. Moviéndonos

Para movernos por la estructura de directorios debemos utilizar los comandos para listar contenidos y cambiar de carpeta. Cuando entramos en el sistema, es usual que el *login* nos sitúe en nuestro directorio home, que generalmente se suele referenciar con el carácter "~". Si queremos ver lo que hay en el directorio donde estamos situados, podemos listar los contenidos utilizando el comando `ls`. Debemos tener en cuenta que por defecto el comando no nos muestra los archivos que empiezan por un punto. Con el parámetro `-a` sí que nos mostraría absolutamente todos los ficheros. En todos los directorios existe una entrada "." y otra "..". El punto es la referencia al directorio actual, mientras que los dos puntos seguidos hacen referencia al directorio inmediatamente superior (en el árbol de jerarquías) al actual. Naturalmente, cuando estamos situados en la raíz del sistema de ficheros, la entrada ".." no existirá porque nos encontramos en el nivel superior.

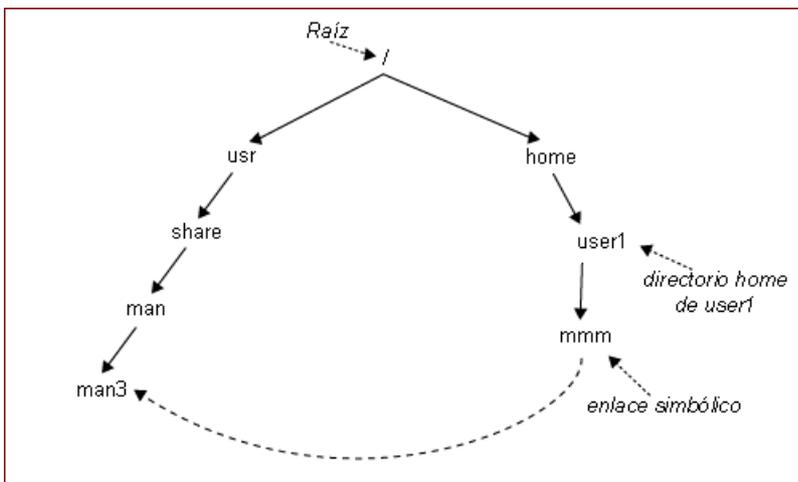
Para cambiar de directorio podemos utilizar el comando `cd`. Si no le pasamos ningún parámetro, por defecto nos situará en nuestro directorio home. Generalmente, se le suele indicar dónde queremos ir, pasándolo de forma absoluta o relativa. De forma relativa significa que partiremos del directorio donde estamos en el momento de ejecutar el comando. Por ejemplo, si estamos en el directorio `/usr/bin/` y queremos ir al `/root/`, deberíamos introducir el siguiente comando: `cd ../../root` (los dos primeros puntos indican `/usr/` y los siguientes, la raíz `/` del sistema, a partir de la cual ya podemos acceder a

/root/). De forma absoluta siempre partimos de la raíz, de manera que el comando que utilizaríamos para el ejemplo anterior sería: `cd /root`. Para saber en qué directorio estamos, podemos utilizar el comando `pwd`.

2.3.4. Enlaces

Otros mecanismos que nos proporcionan la gran mayoría de sistemas de ficheros son los que denominamos enlaces. Un enlace es un puente a un archivo o directorio perteneciente al sistema; una referencia que podemos poner en cualquier sitio que nos interese y que actúa como un acceso directo a cualquier otro. Este mecanismo nos permite acceder a carpetas o archivos de manera más rápida y cómoda, sin haber de desplazarnos por la jerarquía de directorios. Vamos a verlo con un ejemplo: imaginemos que somos un usuario (user1) que necesita acceder frecuentemente al directorio `/usr/share/man/man3/`. En lugar de escribir el largo comando que nos situaría en el directorio en cuestión cada vez que necesitaríamos desplazarnos a él, podemos crear un enlace en nuestro propio directorio que nos redirija directamente hacia allí. El comando `ln -s /usr/share/man/man3 mmm` nos crearía este puente, que hemos denominado `mmm`. El usuario sólo debería escribir (desde su directorio home) `cd mmm` y automáticamente el sistema lo redirigiría hacia `/usr/share/man/man3/`. Es importante tener en cuenta que al hacer un `cd ..` para ir al directorio superior, volveríamos al directorio home y no a `usr/share/man/`, ya que hemos accedido a él a partir de nuestro enlace. Podemos ver este esquema de forma gráfica en la siguiente figura:

Figura 2.2



Al crear el enlace del ejemplo anterior hemos pasado el parámetro `-s` al comando. Ello indica que queremos crear un enlace simbólico. Los enlaces simbólicos significan que sólo estamos creando un apuntador o puente hacia el fichero o directorio, de modo que si borrásemos el fichero destino, el enlace no apuntaría a ninguna parte. Si no ponemos el parámetro `-s` se crearía lo que llamamos un **enlace fuerte** (*hard link*) que, a diferencia del anterior, realiza un duplicado del fichero. De hecho, internamente no es exactamente un duplicado, es como dos entradas que apuntan a los mismos datos. De este modo,

Creación de enlaces fuertes

Un enlace fuerte sólo se puede crear entre ficheros o directorios de una misma unidad debido al mecanismo interno que se utiliza para gestionarlos.

si modificamos uno u otro, los dos quedan iguales. La ventaja de este tipo de enlace es que si borramos cualquiera de las dos copias del fichero la otra todavía se conserva. Este tipo de enlace no se utiliza demasiado porque complica la gestión y manipulación de los ficheros (siempre es mejor tener una sola copia de los archivos). Además, si hacemos un enlace fuerte de un directorio, todos los archivos y subdirectorios que contuviera también se deberían referenciar. Por esta razón sólo el *root* del sistema puede efectuar enlaces fuertes de directorios. Otra diferencia es que con un enlace simbólico podemos ver a qué fichero estamos apuntando, mientras que con uno fuerte no podemos (debido al mecanismo que se utiliza internamente para ellos).

2.3.5. Permisos

En cualquier sistema operativo multiusuario necesitamos que los ficheros que guardamos en nuestro disco puedan tener una serie de propiedades que nos permitan verlos, modificarlos o ejecutarlos para los usuarios que nosotros definamos. Aunque hay varias alternativas para llevar a cabo esto, GNU/Linux utiliza el sistema clásico de usuarios y grupos, nos permite cualquier configuración posible. Lo que interesa es definir, para cada fichero o directorio, a qué usuario y grupo pertenece y qué permisos tiene para cada uno de ellos, así como para el resto de usuarios del sistema. Ejecutando `ls -l` veremos cómo en cada archivo del directorio donde estamos aparece una línea parecida a la siguiente:

```
-rwxr-xr-x 1 user1 grupo1 128931 Feb 19 2000 gpl.txt
```

Los primeros diez caracteres (empezando por la izquierda) nos indican los permisos del fichero de la siguiente manera:

- Carácter 1: esta entrada nos indica si es un fichero o un directorio. En caso de ser un fichero, aparece el carácter "-", mientras que por los directorios aparece una "d".
- Caracteres 2, 3, 4: nos indican, respectivamente, los permisos de lectura, escritura y ejecución para el propietario del fichero. En caso de no tener el permiso correspondiente activado, encontramos el carácter "-" y si no "r", "w" o "x", según si lo podemos leer (*read*), escribir (*write*) o ejecutar (*execute*). En el tercer carácter, además, podemos encontrarnos una "s", que nos indica si el archivo es de tipo SetUserId, que significa que al ejecutarlo obtendrá los permisos del propietario del fichero. Si sólo tiene el permiso "x", cuando el programa se ejecuta lo hace con los permisos de quien lo haya lanzado.

- Caracteres 5, 6, 7: estos caracteres tienen exactamente el mismo significado que los anteriores, pero hacen referencia a los permisos concedidos a los usuarios del grupo al que pertenece el fichero.
- Caracteres 8, 9, 10: igual que en el caso anterior, pero para los otros usuarios del sistema.

Después de estos 10 caracteres encontramos una cifra que nos indica el número de enlaces fuertes que tiene el fichero. Para los directorios, este número indica cuántas carpetas hay dentro de él además de los enlaces fuertes que tiene (cuando no hay ninguno, el número es 2, debido a la gestión interna del operativo). A continuación vemos el propietario y el grupo del archivo, seguido del tamaño (en bytes) que ocupa y la fecha de la última modificación. En todos los ficheros se guarda su fecha de creación, del último acceso y de modificación, que podemos manipular con el comando `touch`. Al final se encuentra el nombre del fichero, donde se diferencian minúsculas de mayúsculas y podemos tener todo tipo de caracteres sin ningún problema.

El mecanismo de SetUserId

El mecanismo de SetUserId es muy útil cuando un programa necesita tener los permisos de su propietario para acceder a ciertos archivos o realizar algún tipo de operación en el sistema. De todos modos, debemos vigilar mucho este tipo de ficheros porque pueden suponer fallos de seguridad en el sistema si son mal utilizados.

Para cambiar los permisos de un determinado archivo podemos utilizar el comando `chmod`. Debemos tener en cuenta que sólo el propietario del archivo (o *root*) puede cambiar estos permisos, ya que de lo contrario, el mecanismo no tendría ningún sentido. Podemos utilizar este comando de muchas maneras diferentes, pero las dos más frecuentes son las siguientes:

- El primer modo de utilizarlo es del estilo `chmod XXX nombreArchivo`. Las *x* deben ser tres números entre 0 y 7. El primer número indica los permisos que queremos establecer para el usuario, el segundo, para el grupo y el tercero, para el resto. Para interpretar correctamente los permisos que daremos utilizando los números del 0 al 7, debemos hacer uso de la representación binaria del número en cuestión, de modo que el primer dígito indicará el permiso de escritura, el segundo, el de lectura y el tercero, el de ejecución. En cada caso un 0 indica que no se da el permiso en cuestión y el 1 indica que sí que se da. En la siguiente tabla podemos ver esta relación:

Tabla 2.1

Representación decimal	Representación binaria	Significado
0	000	---
1	001	--x
2	010	-w-
3	011	-wx

Representación decimal	Representación binaria	Significado
4	100	r--
5	101	r-x
6	110	rw-
7	111	rwX

- El otro modo de utilizar el comando es indicando de manera explícita qué permiso queremos dar o eliminar del fichero. El modo de hacerlo es indicando, primero, si nos referimos a los permisos del usuario, grupo o al resto con las letras "u", "g" u "o" respectivamente. Seguidamente, debemos añadir un "+" o "-" según si queremos añadir o eliminar el atributo, que indicaremos con "r", "w", "x" o "s" (este último para el SetUserId). Además, podemos realizar todas las combinaciones posibles, refiriéndonos a más de un permiso y/o usuarios. Por ejemplo, `chmod go+r gpl.txt` daría el permiso de lectura al grupo y a los otros usuarios para el fichero `gpl.txt`.

Para cambiar el propietario de un fichero existe el comando `chown`, que sólo puede utilizar el `root` por razones de seguridad. Para cambiar el grupo de un determinado archivo, se puede utilizar el comando `chgrp`. Como podemos suponer, cuando un usuario crea un nuevo archivo, el sistema pone como propietario al usuario que lo ha creado y lo da como perteneciente al grupo primario del mismo usuario. Los permisos que se ponen por defecto al crear un nuevo archivo los podemos configurar con el comando `umask`, al que debemos pasar la misma notación de tres números decimales entre 0 y 7 que veíamos anteriormente pero complementados. Por ejemplo, si queremos que nuestros ficheros se inicialicen con los permisos `rw-rw-rw-`, deberíamos escribir `umask 133`.

Política de seguridad de ficheros

Si se permitiera a los usuarios cambiar el propietario de sus ficheros, la seguridad del sistema quedaría comprometida, ya que se podrían realizar acciones maliciosas y después cambiar el propietario de los archivos utilizados inculcando a otros usuarios.

2.3.6. Manipulación, patrones y búsquedas

Ahora que ya sabemos movernos correctamente por la jerarquía de directorios, también necesitamos saber cómo copiar, eliminar y manipular correctamente otros aspectos de los ficheros. El comando `rm` es el que se encarga de eliminar los archivos que le indiquemos. Para eliminar un directorio, podemos utilizar el comando `rmdir`, aunque sólo lo borrará cuando este esté vacío (si quisiéramos borrar completamente un directorio y todo su contenido, podríamos utilizar `rm -r`). Para copiar archivos de un lugar a otro tenemos el comando `cp`, al que siempre debemos indicar el fichero o directorio origen y el lugar o nombre de destino, aunque sea en el directorio actual. De este modo, si queremos copiar el archivo `/home/user1/gpl.txt` en el directorio actual (y con el mismo nombre) deberíamos escribir `cp /home/user1/gpl.txt` (es decir,

Sintaxis de patrones

La sintaxis de los patrones puede llegar a ser muy compleja, lo que nos permite referenciar cualquier conjunto de archivos que queramos.

usando el punto "."). Si en lugar de copiar los archivos queremos moverlos de sitio, podemos utilizar el comando `mv`. Un mecanismo muy útil que nos proporciona el sistema son los patrones. Hasta ahora hemos visto cómo aplicar ciertas operaciones sobre un determinado archivo. Cuando estamos manipulando un sistema, en muchos casos nos interesará aplicar alguna de las operaciones que hemos visto pero sobre un grupo grande de ficheros. Los patrones nos permitirán aplicar las operaciones que queramos especificando en una sola instrucción varios ficheros que cumplan con una serie de características concretas. Debemos verlos como plantillas de nombres, de manera que el carácter "*" significa cualquier cadena de caracteres posibles y el "?" nos sirve como comodín a cualquier carácter. De este modo, si queremos listar todos los archivos que empiecen por "s", que después tengan cualquier otro carácter, les siga una "a", y después cualquier otra cadena, podríamos utilizar `ls s?a*`. Entre "[" podemos incluir otros caracteres, indicando que el patrón tiene éxito si se encuentra alguno de ellos en el nombre. Por ejemplo, si quisiéramos referenciar todos los archivos que empiecen por "a" o por "b" y que continúan con cualquier otra cadena, podríamos escribir el patrón `[ab]*`. Si después de "[" pusiéramos el carácter "!" (`[!ab]*`) indicaríamos que el patrón coincide con cualquier archivo que no empiece por "a" o "b". Finalmente, para facilitar ciertas búsquedas, dentro de "[" podemos especificar clases de caracteres de la siguiente manera: `[:clase:]`, donde la *clase* puede ser cualquiera de las indicadas en la siguiente tabla:

Tabla 2.2

clase	significado	clase	significado
alnum	[A-Za-z0-9]	alpha	[A-Za-z]
blank	[\]	cntrl	cars de control
digit	[0-9A-Fa-f]	graph	cars imprimibles (sin espacios)
lower	[a-z]	print	cars imprimibles (con espacios)
punct	[.,!;?;] ...	space	[]
upper	[A-Z]	xdigit	[0-9A-Fa-f]

A-Z indica caracteres de la A a la Z, `\t` es el tabulador y `\n` es un salto de línea.

Naturalmente, los patrones los podemos utilizar con cualquiera de los comandos que hemos visto y la mayoría de los que veremos a continuación. Además, la mayor parte de los comandos de listado, eliminación, copia, etc. de ficheros también permiten que se les pase de manera recursiva. De este modo, se irá entrando y ejecutando la instrucción correspondiente en todos los archivos y directorios, a partir de donde nos encontramos y hasta llegar al último nivel de la jerarquía.

Otro tipo de operación muy útil es la búsqueda de ficheros. Tenemos varios comandos que nos permiten realizar búsquedas de diferentes tipos sobre todos los ficheros del sistema.

Tabla 2.3

find	Es el comando más versátil para realizar esta acción. Nos permite filtrar los ficheros para encontrar desde los que tienen un determinado nombre, los modificados o creados a partir de una cierta fecha, los que tienen ciertos permisos, etc. Su única desventaja es que no utiliza ningún tipo de mecanismo para acelerar la búsqueda, con lo cual, éstas pueden tardar bastante.
locate	Se trata de otro comando que, a diferencia del anterior, utiliza una base de datos interna que se actualiza periódicamente y nos permite realizar búsquedas bastante más rápidas. Debemos tener en cuenta, sin embargo, que los resultados no siempre estarán actualizados, además de que no podemos realizar búsquedas tan versátiles como con <code>find</code> .
whereis	Por último, <code>whereis</code> está orientado a la búsqueda de los archivos binarios (los ejecutables), de ayuda o los de código fuente de un determinado programa.

2.3.7. Tipos y contenido de ficheros

Los archivos que tenemos en nuestro sistema pueden ser de muchos tipos diferentes: ejecutables, de texto, de datos, etc. A diferencia de otros sistemas que utilizan la extensión del archivo para determinar de qué tipo son, GNU/Linux utiliza un sistema denominado *magic numbers*, que determina con un número mágico el tipo de fichero según sus datos (se pasan una serie de tests que intentan determinar de qué tipo es el fichero). El comando `file` nos lo indica.

Si necesitamos ver el contenido de un fichero, uno de los comandos básicos es el `cat`. Pasándole el nombre o los nombres de los archivos que queremos ver, se muestra por pantalla. Debemos intentar no mostrar ficheros ejecutables o de datos por pantalla, ya que el volcado de caracteres no imprimibles nos dejaría la consola con caracteres no comprensibles (siempre la podemos reiniciar tecleando `reset` o `tset`). Para ficheros muy extensos, nos irán mucho mejor los comandos `less` o `more`, que permiten desplazarnos por el fichero de manera progresiva. Si el tipo de fichero es binario y queremos ver qué contiene, podemos utilizar los comandos `hexdump` u `od` para ver el contenido de forma hexadecimal u otras representaciones. `strings` nos buscará las cadenas de caracteres dentro de un fichero binario y las mostrará por pantalla.

Otro tipo de comandos muy útiles son los que nos buscan un cierto patrón en el contenido de los ficheros. Con el comando `grep` le podemos pasar como segundo parámetro el nombre del archivo y como primero el patrón que queramos buscar (con la sintaxis que veíamos anteriormente, extendida a otras opciones). Además, el comando nos permite otras múltiples acciones, como contar el número de líneas donde aparece el patrón (parámetro `-c`), etc. Con `cut` podemos separar en campos el contenido de cada línea del fichero especificando qué carácter es el separador, muy útil en tareas de administración del sistema para su automatización. También podemos tomar un determinado número de líneas del principio o fin de un archivo con los comandos `head`

Orden updatedb

Si queremos actualizar la base de datos interna que utiliza el comando `locate`, podemos utilizar la orden `updatedb`.

Extensión de archivos

Utilizar la extensión para determinar el tipo de un archivo no es un sistema muy eficaz, ya que cualquiera puede cambiarla y generar confusiones y errores en el sistema.

y `tail` respectivamente. Con `wc` podemos contar el número de líneas o palabras, la máxima longitud de línea de un fichero, etc. Finalmente, para acabar con este subapartado de manipulación de ficheros, lo único que nos falta por ver es cómo comparar diferentes archivos. Igual que con las otras operaciones, tenemos varios comandos que nos permiten hacerlo. `diff`, `cmp` y `comm` realizan comparaciones de diferentes maneras y métodos en los ficheros que indicamos. `sdiff`, además, permite mezclarlos a nuestra elección.

2.4. Los procesos

El hecho de que el sistema operativo sea multitarea implica que podemos lanzar más de un programa a la vez. Un proceso no es más que un programa o aplicación que se encuentra cargado en la memoria y en proceso de ejecución. Aunque nuestro ordenador sólo disponga de una CPU, el sistema operativo se encarga de repartir el tiempo de procesamiento de ésta para que varios procesos puedan ir realizando sus operaciones, con lo que da la sensación de que se están ejecutando todos a la vez.

Para identificar de manera inequívoca cada proceso, el núcleo del sistema les asigna un número llamado PID (Process IDentification). Aunque podríamos pensar que únicamente con el nombre ya los podríamos referenciar, es imprescindible disponer de este número porque podemos ejecutar un mismo programa tantas veces como queramos, al mismo tiempo que se ejecutan diferentes instancias del mismo. Para saber qué procesos se están ejecutando, podemos utilizar el comando `ps`. Para explorar un poco más todo este mecanismo de procesos, explicaremos con más detalle algunos de los parámetros que le podemos pasar a este comando:

- `T`: esta opción viene por defecto y nos indica que sólo se mostrarán los procesos que se están ejecutando en el terminal donde nos encontramos o que se hayan lanzando a partir de él.
- `-a`: nos muestra los procesos de todos los terminales del sistema.
- `-:` nos muestra todos los procesos del sistema. Si ejecutamos el comando, veremos que, aparte de los programas que los usuarios ejecutan, hay otros. Muchos de ellos ejecutan las funciones necesarias para que el operativo funcione correctamente, otros son los servidores de aplicaciones configurados, etc.
- `-l`: enseña información extendida para cada proceso, como el tiempo de CPU que ha utilizado, el terminal donde se ejecuta, etc. En la segunda columna también podemos ver el estado del proceso. Aunque el sistema tenga muchos procesos ejecutándose en un mismo instante de tiempo, ello no implica que todos necesiten tiempo de CPU constantemente. Por ejemplo, cuando un servidor de páginas web no tiene ninguna petición, no es necesario en absoluto que haga ninguna operación. Aunque esté en

Gestión de procesos

La gestión de procesos es un aspecto vital en todo sistema operativo, ya que determina el tiempo de respuesta de nuestras aplicaciones, la eficiencia con que se utiliza la memoria y la CPU, etc.

memoria preparado para ejecutarse al recibir una petición, es mejor que no pase en ningún momento por la CPU, ya que ésta puede utilizarse para otros procesos que sí que la necesitan. Internamente, el sistema operativo tiene implementados una serie de mecanismos muy eficaces para gestionar toda esta clase de operaciones. De este modo, un proceso puede estar en los siguientes estados (mostrados con el carácter correspondiente):

- D: proceso ininterrumpible. Este tipo de proceso generalmente suele pertenecer a la entrada/salida de algún dispositivo que se dañaría si dejara de ser atendido.
 - R: proceso que en el momento de ejecutar el comando también se está ejecutando, o sea, todos aquellos que están en cola de ejecución. La cola de ejecución de procesos es donde se ponen todos aquellos que se van repartiendo el tiempo de la CPU.
 - S: proceso dormido o esperando que ocurra algún tipo de evento para que el sistema lo despierte y lo ponga en la cola de ejecución.
 - T: proceso que ha sido detenido por el usuario o el sistema.
 - Z: proceso zombi. Este estado indica que el proceso ha tenido algún fallo y no funciona correctamente. Generalmente es mejor eliminar este tipo de procesos.
- Otro comando muy útil es el `top`, que nos informa de manera interactiva de los procesos del sistema, del estado de utilización de la CPU, la memoria utilizada y libre, la RAM que utiliza cada proceso, etc. Este programa es muy indicado cuando el sistema no responde adecuadamente o notamos alguna disfunción extraña, ya que nos permite localizar rápidamente qué proceso está afectando negativamente al rendimiento del sistema.

Como vemos, el sistema nos informa sobre todos los aspectos posibles de los procesos del sistema. Además de esto, podemos enviar ciertas señales a los procesos para informarles de algún evento, podemos sacarlos de la cola de ejecución, eliminarlos, darles más prioridad, etc. Saber manipular correctamente todos estos aspectos también es muy importante, ya que nos permitirá utilizar nuestro ordenador de manera más eficiente. Por ejemplo, si somos administradores de un centro de cálculo donde la mayoría de las aplicaciones que se ejecutan necesitan mucho tiempo de CPU, podríamos configurar el sistema para hacer que los más urgentes se ejecuten con más prioridad que otros y acaben primero. El comando `kill` nos permite enviar señales a los procesos que nos interese. En general, todos los programas se diseñan para que puedan recibir este tipo de señales. De este modo, según el tipo de señal recibido saben que deben realizar unas operaciones u otras. Hay muchos tipos diferentes de señales, que podemos ver en el manual de `kill`, aunque las más utilizadas son las que nos sirven para obligar a un proceso a que termine o pause su ejecución. Con la señal `TERM` (`kill -15 PID`), le indicamos al proceso que

Comando trap

Para tratar las señales en un *shell script* (véase más adelante cómo programarlos), podemos utilizar el comando `trap`.

queremos que termine, de modo que al recibir la señal deberá guardar todo lo necesario y acabar su ejecución. Si hay algún tipo de problema o el programa no está preparado para recibir este tipo de señal, podemos utilizar `kill` (`kill -9 PID`), que automáticamente lo expulsa de la cola de ejecución. `killall` sirve para referirnos al nombre de varios procesos a la vez en lugar de referenciarlos por su PID y, de este modo, enviarles una señal a todos a la vez. Con el comando `skill` también podemos enviar señales a los procesos, pero con una sintaxis diferente. Por ejemplo, si queremos detener todas las ejecuciones de un determinado usuario, podríamos utilizar `skill -STOP -u nombreLogin`, con lo que todos los procesos de dicho usuario se pararían. Para reiniciarlos de nuevo, podríamos pasar la señal de `CONT`. Cuando estamos ejecutando algún programa en una consola y queremos pasarle la señal de `TERM`, podemos utilizar la combinación de teclas "Ctrl+C". Con "Ctrl+Z" podemos pausar un programa y revivirlo con `fg`.

Manipulación de procesos

Con los comandos de manipulación de procesos podemos realizar cualquier acción que nos interese: desde pausar los procesos de un usuario concreto, eliminar aquellos que no nos interesan o hacer que algunos ocupen más tiempo la CPU para que vayan más rápido.

Otra manera de ver los procesos es por su jerarquía. Igual que en el sistema de ficheros, los procesos siguen una cierta jerarquía de padres a hijos. Todo proceso debe ser lanzado a partir de otro, sea el propio intérprete de comandos, el entorno gráfico, etc., de manera que se crea una relación de padres a hijos. Con el comando `pstree` podemos ver esta jerarquía de manera gráfica. Si lo ejecutamos, veremos cómo el padre de todos los procesos es uno llamado `init`. A partir de este parten todos los demás, que a la vez pueden tener más hijos. Esta estructura jerárquica es muy útil, ya que, por ejemplo, matando a un proceso padre que contiene muchos otros hijos, también matamos a todos sus hijos. También nos puede servir para identificar de dónde parten ciertos procesos, etc. Si no le pasamos ningún parámetro al comando, por defecto compacta todos los procesos con un mismo nombre para no mostrar una estructura demasiado grande, aunque esto también es configurable a partir de sus parámetros.

Todos los procesos del sistema tienen una cierta prioridad. Como decíamos antes, esta prioridad indica el tiempo de CPU que se le dejará al proceso. Cuanto más prioritario sea el proceso, más tiempo de ejecución tendrá respecto a los otros. El rango de prioridades va desde el `-20` al `19`, de mayor a menor. Para lanzar un proceso con una determinada prioridad, podemos utilizar el comando `nice`. Si queremos dar una prioridad diferente a un proceso que ya esté en ejecución, podemos utilizar `renice`. Sólo el `root` puede utilizar el rango de prioridades negativas; así, el sistema se asegura de que el `root` cuente siempre con la posibilidad de ejecutar procesos más rápidamente que los usuarios. Por defecto, la prioridad con la que se ejecutan los programas es la `0`. Un aspecto que habrá que considerar es que con todo este mecanismo de prioridades no podemos medir el tiempo de ejecución real de un proceso porque la CPU se reparte entre todos los que tengamos en la cola de ejecución. En centros de

cálculo donde se factura según el tiempo de utilización de las máquinas, es muy importante poder medir adecuadamente este aspecto. Por este motivo, el sistema nos proporciona el comando `time`, el cual, al pasarle el programa que queremos medir, nos devuelve el tiempo real de CPU que ha utilizado.

2.5. Otros comandos útiles

2.5.1. La ayuda del sistema

Como hemos dicho a lo largo del documento, todos los comandos tienen multitud de opciones y parámetros diferentes que nos permiten manipularlos a nuestra elección. Desde el principio se tuvo muy en cuenta que es imprescindible contar con una buena documentación para todos ellos. Igualmente, toda esta información es necesaria para los ficheros de configuración del sistema, las nuevas aplicaciones que utilizamos, etc. Por ello, el propio sistema incorpora un mecanismo de manuales con el que podemos consultar casi todos los aspectos de los programas, utilidades, comandos y configuraciones existentes. El comando más utilizado es el `man`, que nos enseña el manual del programa que le indicamos como parámetro. Por defecto, esta documentación se muestra por medio del programa `less`, con el que podemos desplazarnos hacia delante y hacia atrás con las teclas de "AvPág" y "RePág", buscar una palabra con el carácter "/" seguido de la palabra ("n" nos sirve para buscar las siguientes ocurrencias y "N" para las anteriores), "q" para salir, etc. Los manuales del sistema están divididos en diferentes secciones según su naturaleza:

- 1) Programas ejecutables (aplicaciones, comandos, etc.).
- 2) Llamadas al sistema proporcionadas por el *shell*.
- 3) Llamadas a librerías del sistema.
- 4) Archivos especiales (generalmente los de dispositivo).
- 5) Formato de los archivos de configuración.
- 6) Juegos.
- 7) Paquetes de macro.
- 8) Comandos de administración del sistema (generalmente aquellos que sólo el *root* puede utilizar)
- 9) Rutinas del núcleo.

Si hay más de un manual disponible para una misma palabra, podemos especificarlo pasándole el número correspondiente de la sección deseada antes de la palabra, por ejemplo `man 3 printf`. Como los otros comandos, `man` tiene multitud de opciones diferentes documentadas en su propio manual (`man man`), a partir de las cuales podemos realizar búsquedas automáticas, crear un fichero del manual en formato imprimible, etc. Una de estas opciones, que nos puede ir muy bien en las ocasiones que no sepamos exactamente el programa que estamos buscando, es `-k` (el comando `apropos` realiza casi lo mismo). Con `man -k` seguido de una palabra que haga referencia a la acción que queramos realizar se buscará por entre todos los manuales del sistema y se mostrarán los que en su descripción o nombre aparezca la palabra indicada. Así, podemos encontrar lo que queremos sin tener que recurrir a ningún libro o referencia externa al sistema.

Comando `mandb`

Para realizar sus búsquedas de manera rápida, la aplicación `man` utiliza una base de datos interna que va a buscar por los archivos que contienen los manuales y los indexa de modo adecuado. Si queremos actualizar este manual (aunque normalmente el mismo sistema ya lo hace automáticamente), podemos utilizar el comando `mandb`.

Si el manual no nos proporciona toda la información que necesitamos, podemos usar el comando `info`, que es lo mismo que el manual pero aún más extendido. Si lo único que queremos es tener una breve referencia de lo que hace un determinado programa, librería, etc., podemos utilizar el comando `whatis`.

2.5.2. Empaquetado y compresión

Comprimir un archivo, agrupar varios en uno solo o ver qué contiene un archivo comprimido son tareas que efectuaremos frecuentemente para hacer copias de seguridad, transportar archivos de un sitio a otro, etc. Aunque existen multitud de programas diferentes que nos permiten llevar a cabo esta clase de operaciones, generalmente en todos los sistemas GNU/Linux encontraremos la herramienta `tar`. Este programa nos permite manipular de cualquier manera uno o varios archivos para comprimirlos, agruparlos, etc. Aunque sus múltiples opciones son inacabables y tiene muchísima flexibilidad, aquí sólo explicaremos algunas de las más básicas para hacernos una idea de lo que podemos hacer con él. La sintaxis que utiliza es la siguiente: `tar opciones archivoDestino archivosOrigen`, donde el archivo de destino será el nuevo fichero que queremos crear y los de origen serán los que se agruparán o comprimirán. Es importante tener en cuenta que si queremos agrupar toda una carpeta, por defecto el proceso es recursivo, de modo que al empaquetarla ésta recorrerá todos sus niveles y agrupará todo lo que contenga. Para crear un nuevo archivo, debemos pasarle el parámetro `c`, y si lo queremos guardar en un archivo, debemos pasarle el `f`. De este modo, `tar cf final.tar *` empaquetará todos los archivos del directorio actual que empiecen por `"o"`. Si además quisiéramos comprimirlos, podríamos utilizar `czf` con lo que se utilizaría el programa `gzip` después de empaquetarlos. Para desempaquetar un

determinado archivo, el parámetro necesario es el `x`, de modo que deberíamos escribir `tar xf` indicando el fichero empaquetado. Si estuviera comprimido, deberíamos pasar `xzf`.

Aunque con el mismo `tar` podemos comprimir archivos, la aplicación en sí misma no es de compresión. Como hemos dicho, para ello utiliza programas externos como el `gzip`. El programa `gzip` utiliza un formato de compresión propio y diferente del tan popularizado `zip`, que también podemos utilizar instalando la aplicación correspondiente. Otra aplicación de compresión bastante utilizada y que proporciona muy buenos resultados es el `bzip2`. En la siguiente tabla podemos ver la extensión que se suele utilizar para identificar qué formato utiliza un archivo comprimido o empaquetado:

Tabla 2.4

Extensión	Formato
.tar	tar
.gz	gzip
.tgz	tar + gzip
.bz2	bzip2
.zip	zip
.z	compress

2.5.3. Operaciones de disco

La gestión y manipulación de los discos duros del ordenador es otro aspecto fundamental en las tareas de administración del sistema. Aunque más adelante veremos cómo configurar adecuadamente los discos que tengamos instalados en el ordenador, en este subapartado explicaremos cuáles son los comandos necesarios para ver información relativa a estos. Todo disco duro está dividido en **particiones**, a las que podemos acceder como si de un dispositivo independiente se tratara, y denominaremos **unidad**. Esto es muy útil porque nos permite separar de manera adecuada la información que tengamos en el sistema, tener más de un sistema operativo instalado en el mismo disco, etc. El comando `df` nos muestra, de cada unidad montada en el sistema, el espacio que se ha utilizado y el que está libre. Vamos a interpretar la siguiente salida de `df`:

Configuración de una partición

El tamaño del bloque y otros muchos parámetros se pueden configurar al formatear una partición del disco duro (con el sistema `ext2` o `ext3`). Estos parámetros se pueden ajustar para hacer que el sistema se adapte mejor a nuestras necesidades y conseguir mayor eficiencia.

Filesystem	1k-blocks	Used	Available	Use%	Mounted on
------------	-----------	------	-----------	------	------------

/dev/hda1	7787712	421288	6970828	6%	/
/dev/hdb1	19541504	5742384	13799120	29%	/info
/dev/hdc	664432	664432	0	100%	/CD-ROM

Como podemos ver, por cada partición o dispositivo montado en el sistema el comando nos muestra la cantidad de bloques disponibles y utilizados. El bloque de disco es una unidad que se utiliza internamente en los dispositivos de almacenamiento para que el manejo de estos sea más efectivo. Por defecto, este comando nos enseña la información por bloques de 1k, aunque pasándole el parámetro `-h` (*human readable*) lo podríamos ver de manera más amena. La primera línea siempre nos muestra la raíz del sistema de ficheros (el *root* filesystem) y después los otros dispositivos. Fijémonos en que también nos muestra su punto de anclaje (en la última columna), que es la carpeta donde deberíamos ir para poder ver su contenido.

Otro comando muy útil es `du`, que nos muestra realmente lo que nos ocupa un fichero en disco. Para entender claramente qué queremos decir con esto, debemos ver con un poco más de detenimiento la organización interna de los discos y cómo el sistema operativo los manipula. Tal como decíamos anteriormente, por razones de eficiencia el sistema operativo divide el espacio del disco en pequeños trozos denominados bloques. El tamaño del bloque es configurable y generalmente depende del tamaño del disco, aunque también lo podemos configurar para adaptarlo mejor a nuestras necesidades. Cada vez que queremos añadir un nuevo archivo, el sistema operativo le asigna un bloque. De este modo, al leer u operar sobre él, el operativo puede leer directamente todo un bloque (del tamaño configurado) en un único paso. Cuando el fichero ocupa más de un bloque, se le asignan más, intentando que queden lo más juntos posible, de modo que se puedan leer consecutivamente e incrementando, así, la velocidad de lectura. El único inconveniente de este sistema es el desaprovechamiento que se hace de los bloques cuando los ficheros son muy pequeños, ya que si un determinado archivo no ocupa todo el bloque, el espacio restante no se puede aprovechar para ningún otro. De todos modos, este tipo de organización es el que utilizan todos los sistemas de ficheros existentes, ya que es lo más rentable para aprovechar el disco duro. El comando `du`, pues, nos muestra el número de bloques que realmente utiliza un determinado archivo en el disco.

Para saber los parámetros que tenemos configurados en nuestras unidades de disco formateadas con `ext2` o `ext3`, podemos utilizar el comando `dumpe2fs`, pasándole la partición concreta. Veremos cómo hay multitud de opciones diferentes que nos permiten ajustar muy bien su comportamiento (en el manual encontraremos qué significa cada opción). De todos modos, una vez hayamos formateado una partición, ya no podremos modificar casi ninguna de estas opciones. Si quisiéramos cambiarlas, deberíamos copiar toda la información de la partición, formatear de nuevo y volver a copiar los archivos originales.

Desfragmentación de un disco

La desfragmentación de un disco no es más que la reorganización de los bloques de los ficheros para que queden en lugares consecutivos y su acceso sea más rápido. En los sistemas de ficheros que utilizamos con GNU/Linux no es necesario desfragmentar los discos (aunque hay programas al efecto) porque el sistema se encarga automáticamente de su buena organización.

Las funciones del núcleo que se encargan de la gestión de ficheros utilizan una serie de métodos para agilizar los procesos de lectura y escritura. Uno de ellos es la utilización de una caché de disco, de modo que no se haya de estar constantemente leyendo y escribiendo en el dispositivo físico, que resulta un proceso lento y costoso. Lo único que hace el mecanismo de caché es mantener una copia del fichero con el que se está trabajando en la memoria RAM (mucho más rápida), de modo que el proceso sea transparente para el usuario (la copia a disco se realiza según algún tipo de política implementada en el núcleo). El único problema de esta gestión es que si tenemos un corte en la alimentación y no hemos cerrado correctamente el sistema, es posible que algunos ficheros no se hayan podido guardar en el disco físico y tengamos alguna **inconsistencia** en el sistema de ficheros. El programa `fsck` comprueba y arregla un sistema de ficheros que haya quedado en este estado. Aunque lo podemos ejecutar cuando queramos, generalmente el mismo sistema operativo lo ejecuta cuando en el proceso de arranque detecta que el sistema no se cerró adecuadamente (antes de apagar el ordenador, debemos ejecutar el comando `shutdown`, que se encarga de lanzar todos los procesos necesarios para que los programas acaben, se desmonte el sistema de ficheros, etc.). En este sentido, el sistema de ficheros `ext3` es más eficaz que su predecesor, ya que el **journaling** le permite recuperar más información de los ficheros perdidos y más rápidamente.

Naturalmente, si los ficheros que tratamos en nuestro sistema son muy críticos y no podemos, en ningún caso, permitirnos el hecho de perderlos, también podemos configurar el operativo para que no utilice el sistema de caché de disco. De todos modos, es muy recomendable utilizar este mecanismo porque incrementa mucho el rendimiento del sistema. Si en algún momento nos interesa sincronizar la información de la caché de disco con el disco físico, podemos utilizar el comando `sync`. Finalmente, también podemos comprobar la integridad física de una partición utilizando el comando `badblocks`, que lleva a cabo un chequeo sobre el dispositivo indicado para comprobar que no haya ninguna zona dañada.

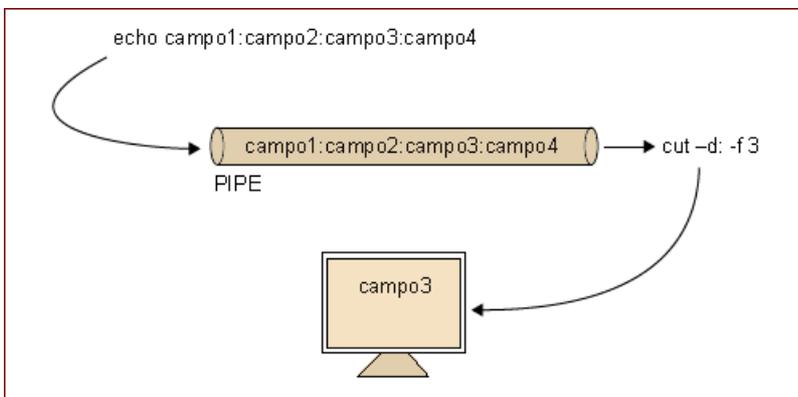
La mayoría de los comandos expuestos en este subapartado necesitan de permisos especiales para ejecutarse, de modo que sólo el usuario `root` podrá utilizarlos.

2.6. Operaciones con comandos

2.6.1. Redireccionamientos

Una vez hemos aprendido a utilizar algunos de los comandos del sistema, es muy probable que en algunos casos nos interese utilizarlos de manera simultánea para agilizar las acciones que queremos realizar. Una operación muy interesante consiste en poder tomar la salida de un comando para que sirva de entrada a otro y procesarla adecuadamente. El sistema operativo utiliza un mecanismo de *pipes* (tuberías), que nos permite redirigir las salidas de cualquier comando o programa hacia donde queramos. Su funcionamiento es muy simple: se trata de poner el carácter "|" entre los comandos, de manera que la salida del primero sirve como entrada para el segundo. Vamos a verlo con un ejemplo: al escribir el comando `echo campo1:campo2:campo3:campo4`, lo único que conseguiríamos sería que por pantalla nos apareciera "campo1:campo2:campo3:campo4". Si de esta salida sólo quisiéramos tomar el "campo3", podríamos redirigirla con un *pipe* hacia el comando `cut`, para que seleccione únicamente el campo que nos interesa de la siguiente manera: `echo campo1:campo2:campo3:campo4 | cut -d: -f 3`. En la siguiente figura podemos ver este ejemplo de manera gráfica:

Figura 2.3



Naturalmente, podemos conectar tantas tuberías como necesitemos para realizar acciones más prácticas que la que acabamos de ver. Otro tipo de redireccionamientos muy prácticos son aquellos que están relacionados con los ficheros. Este tipo de redireccionamiento nos permite tomar toda la salida de un comando o programa y guardarla en un fichero utilizando el carácter ">", igual que hacíamos con "|". Por ejemplo, si queremos guardar en un nuevo fichero todo lo que vayamos escribiendo hasta apretar "Ctrl+C", podríamos utilizar lo siguiente: `cat > prueba.txt`. Con ">>" podemos hacer exactamente lo mismo, pero en lugar de crear siempre el nuevo fichero, si este ya existiera, se añadiría la información al final del mismo. Con "<" el redireccionamiento se realiza en sentido contrario, de modo que el contenido del fichero que le indicamos se dirigirá hacia el comando o programa señalado.

Un aspecto muy interesante que debemos conocer es que en sistemas tipo UNIX se separa la salida normal de un programa con la de los errores. Aunque por defecto las dos salidas están dirigidas a la consola donde se ha ejecutado el programa, podemos manipularlas para que se dirijan hacia donde queramos. Para ver esto de manera práctica, intentamos borrar un fichero que no existe con la siguiente instrucción: `rm fichero > resultados`. Aunque estamos redireccionando la salida del comando hacia el fichero de resultados, por pantalla nos aparecerá un mensaje de error indicando que no se ha encontrado el fichero. Esto se debe a que por defecto los redireccionamientos sólo aceptan la salida estándar del programa y no la de error, que por defecto también se muestra por pantalla. Para redirigir la salida de error, deberíamos indicar, antes del carácter ">" el número "2", que es la salida de error (la "1" es la normal). De esta manera, ejecutando `rm fichero 2 > resultados` sí que conseguiríamos que la salida se dirigiera al archivo de resultados. También podemos guardar la salida normal y la de errores en dos ficheros diferentes: `rm fichero 1> resultados 2> errores`. Si por el contrario quisiéramos que todas las salidas se dirigieran hacia un mismo archivo, podríamos utilizar ">&". Además, con el carácter "&" podemos encaminar salidas de un tipo hacia otras; por ejemplo, si quisiéramos encaminar la salida de errores hacia la normal, podríamos indicarlo del siguiente modo: `2>&1`.

Es importante tener en cuenta que el orden de los redireccionamiento es significativo: siempre se ejecutan de izquierda a derecha.

2.6.2. Comandos específicos del *bash*

Aunque algunos de los comandos que hemos visto ya son específicos del *bash*, este intérprete de comandos dispone de otros que nos pueden servir para realizar otras muchas operaciones interesantes. Un mecanismo muy útil es el de ejecutar procesos en lo que se denomina modo **background**. Este modo indica sencillamente que el proceso se está ejecutando, pero que el *shell* nos devuelve la línea de comandos para poder seguir ejecutando otros programas. Para indicarle esto al *bash*, debemos escribir el carácter "&" después del comando o programa que vamos a ejecutar. Una vez se ha lanzado el proceso en modo *background*, se muestra una línea donde se nos indica el número de trabajo y PID del proceso lanzado.

Con el comando `jobs` podemos ver qué procesos están lanzados en modo *background* (pasándole el parámetro `-l` también podremos ver su PID). Si quisiéramos pasar uno de estos procesos a modo foreground (como si lo hubiéramos lanzado desde la línea de comandos sin el carácter "&"), podemos utilizar el comando `fg` indicando el PID del proceso. También existe `bg`, que nos envía un determinado proceso a modo *background*. Este último es útil cuando, por ejemplo, ejecutamos un programa en modo foreground y lo pausamos con "Ctrl+Z". Si después ejecutamos `bg` indicándole su PID, el proceso continuará su ejecución en modo *background*. Tal como veíamos en los subapartados anteriores, los procesos también tienen una jerarquía de padres a hijos. Cuando

ejecutamos algún programa en modo *background* no estamos interfiriendo en esta jerarquía, de modo que si salimos de la sesión, todos estos procesos se acabarán porque el padre (el intérprete de comandos desde donde los hemos lanzado) ya no estaría en ejecución. Si queremos desvincular un proceso de su padre, podemos utilizar `disown`.

Otro mecanismo muy útil del *bash* es la historia de comandos. Es normal que utilizando el sistema debamos repetir muchas instrucciones escritas anteriormente. Con las teclas del cursor arriba y abajo podemos ir viendo todos los comandos que hemos ido utilizando y repetir alguno apretando "Return". También podemos utilizar `history`, con el cual se mostrarán por pantalla todos los comandos ejecutados, enumerados según su aparición. Escribiendo `!NUM` se ejecutará el que se corresponda con esta historia. También podemos escribir `!` seguido de las letras iniciales de algún programa ejecutado anteriormente y el programa buscará el más reciente para ejecutarlo.

El intérprete de órdenes *bash* dispone, asimismo, de teclas de acceso rápido que nos permiten ejecutar ciertas acciones sin ni siquiera escribirlas. Algunas de las más frecuentes son:

- "Tab": no es necesario escribir el nombre de un fichero, directorio o comando enteramente. Si escribimos los primeros caracteres y después apretamos la tecla del tabulador nos acabará de escribir el resto. Si hubiera más de una coincidencia nos mostraría las diferentes posibilidades.
- "Ctrl+L": limpia la pantalla (igual que el comando `clear`).
- "Shift+RePág": enseña media pantalla anterior.
- "Shift+AvPág": enseña media pantalla posterior.
- "Ctrl+W": elimina la última palabra escrita.
- "Ctrl+T": intercambia el orden de los últimos caracteres.
- "Ctrl+U": borra todos los caracteres anteriores al cursor.
- "Ctrl+D": sale del intérprete de comandos (equivalente a realizar un `logout`).
- `ulimit` es un comando que nos permite configurar algunos de los aspectos internos relacionados con el *bash*. Por ejemplo, permite indicar la cantidad de memoria que puede utilizar el intérprete de comandos, el número máximo de archivos que se pueden abrir, etc. Este comando puede servirnos para restringir un poco las acciones que pueden hacer los usuarios de nuestro sistema (en caso de administrar servidores con muchos usuarios).

Bash

El intérprete de órdenes *bash* nos proporciona infinidad de herramientas para regular cualquier aspecto del intérprete de comandos. En su extenso manual podemos encontrar la documentación necesaria para aprender a manipularlas correctamente.

2.6.3. Shell scripts con bash

Los *shell scripts* son ficheros donde escribimos una serie de comandos (cualquiera de los que hemos visto en este apartado) para que sean ejecutados. Aunque su sintaxis puede llegar a ser muy compleja y deberíamos entrar en aspectos de programación para entenderla claramente, en este subapartado explicaremos de manera resumida algunas de sus características esenciales para que podamos entenderlos y utilizarlos mínimamente (si queremos profundizar más en ellos, podemos recurrir al manual del *bash*). La primera línea del *shell script* debe especificar el intérprete de comandos que se utiliza:

```
#!/bin/bash
```

Después de esta línea ya podemos empezar a escribir los comandos que queremos ejecutar, uno en cada línea. Como en todo lenguaje de programación, podemos utilizar variables, estructuras condicionales y bucles. Para declarar una variable utilizaremos la siguiente sintaxis:

```
nombreVariable=contenido
```

Si el contenido es una cadena de caracteres, debemos ponerlo entre comillas, si es un número, no es necesario poner nada y si queremos guardar en la variable la salida de un comando, deberíamos ponerlo entre caracteres. Para referirnos al contenido de la variable en otras instrucciones, siempre debemos preceder al nombre con el carácter "\$". Para las instrucciones condicionales podemos utilizar las siguientes estructuras:

```
if condición; then
  instrucciones
else
  instrucciones
fi
```

donde *condición* puede hacer referencia a un archivo, realizar alguna operación de comparación aritmética (entre caracteres "(())"), etc. De especial utilidad es el comando `test`, que nos permite efectuar comprobaciones de archivos, directorios, etc. y nos devuelve un booleano. De este modo, por ejemplo, si quisiéramos realizar una acción u otra según si existiera un determinado archivo, podríamos utilizar la siguiente estructura:

```
if test -f /etc/inittab; then
  echo "El fichero inittab existe."
else
  echo "El fichero inittab NO existe."
```

Comando fc

El comando `fc` nos permite, igual que los *shell scripts*, escribir una serie de comandos para que se ejecuten pero sin tener que guardar el archivo.

```
fi
```

Otra estructura condicional es la de selección:

```
case palabra in
caso1)
    instrucciones ;;
caso2)
    instrucciones ;;
*)
    instrucciones
esac
```

En esta estructura se compara `palabra` con `caso1`, `caso2`, etc., hasta encontrar la que coincida, en la que se ejecutarán las instrucciones del caso. Si no se encontrara ninguna, se pasaría a la sección `*)`, que es opcional. Esta estructura puede irnos muy bien cuando, por ejemplo, queramos que un determinado *script* realice unas acciones u otras según el parámetro que le pasemos. Los parámetros los podemos referenciar a partir de `$1` para el primero, `$2` para el segundo y así consecutivamente. Para los bucles podemos utilizar alguna de las siguientes estructuras:

```
#BUCLE TIPO FOR
for i in lista;
do
    instrucciones
done
#BUCLE TIPO WHILE
while condición;
do
    instrucciones
done
```

Naturalmente, antes de poder ejecutar un *shell script* debemos dar el permiso de ejecución al fichero correspondiente (comando `chmod 750 nombreFichero`).

Comentarios en los *shell scripts*

Para escribir comentarios en los *shell scripts* podemos utilizar el carácter `"#"` seguido del comentario que queramos. Éste será válido hasta final de línea.

3. Taller de Knoppix

3.1. Introducción

Este taller pretende ser vuestra primera experiencia con un entorno UNIX. Por esta razón, su desarrollo es guiado paso a paso, pero deja, por supuesto, la puerta abierta a los más curiosos para que investiguen por cuenta propia.

El objetivo principal de este taller es familiarizarnos con el sistema operativo GNU/Linux y ver que todo aquello que estamos acostumbrados a hacer con otros sistemas operativos, se puede llevar a cabo exactamente igual con el sistema operativo GNU/Linux. En este taller también se pretende empezar a trabajar con la línea de comandos, familiarizarnos con ella y perderle el miedo a todo aquello que no es un entorno gráfico. Así pues, vamos allá, es hora de poner en práctica todo lo que se ha expuesto hasta ahora de manera teórica.

Este taller puede desarrollarse sobre cualquier ordenador, ya que el riesgo de dañar la información que podemos tener es mínimo. Se ha elegido esta distribución porque para arrancarla no se requieren conocimientos previos del sistema operativo, y porque, una vez detenido el sistema, no deja rastro.

KNOPPIX por defecto monta en el sistema todas las particiones del disco duro, pero las monta sólo con permisos de lectura; por lo tanto, no podemos ni escribir ni ejecutar nada, a no ser que nosotros lo forcemos cambiando los permisos. Obviamente, si se dispone de otro sistema operativo GNU/Linux, se puede usar para realizar el seguimiento del taller.

El hecho de ser una distribución arrancable (*bootable*) desde un CD-ROM o DVD-ROM y no dejar rastro en el ordenador donde se ha ejecutado –una vez ha terminado el proceso de parada– provoca que, aun estando basado en Debian, el sistema de ficheros no siga lo que marca la Debian Policy al respecto. No obstante, estas diferencias no afectarán al desarrollo del taller, y todo lo que aprendamos será válido para los posteriores. Además, es bueno que desde el principio nos acostumbremos a trabajar con distintas distribuciones y aprendamos a distinguir entre lo que es común a todos los sistemas basados en UNIX y lo que es propio de cada distribución.

Antes de empezar, sólo un consejo: adelante con nuestras propias iniciativas, intentemos responder nosotros mismos a nuestras inquietudes, consultemos la ayuda que nos ofrece el *man*, hagamos pruebas, fallemos y analicemos el

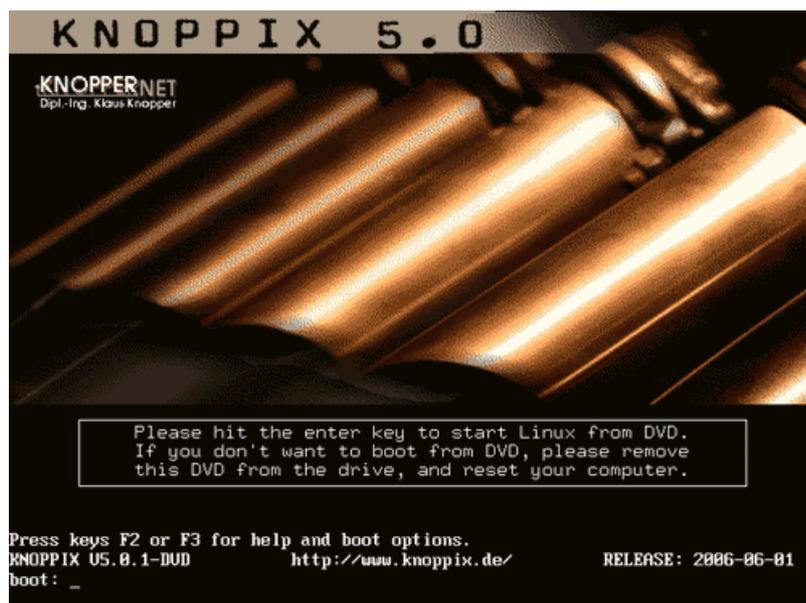
porqué lo hemos hecho, intentémoslo de nuevo, una y otra vez, hasta conseguir los resultados deseados; es así como se aprende UNIX, sin miedo, sacando partido de los propios fallos.

3.2. Arranque del sistema

En primer lugar debemos asegurarnos de que nuestro ordenador arrancará desde el lector de CD-ROM o DVD-ROM. Para ello entraremos en la BIOS (*basic input output system*), generalmente pulsando la tecla "Supr" durante el proceso de chequeo de la memoria RAM, y comprobaremos que el lector de CD-ROM o de DVD-ROM está configurado como primer dispositivo de arranque; si es así, ya podemos salir de la BIOS sin necesidad de guardar nada y poner el CD-ROM o DVD-ROM de KNOPPIX en el lector. Si no fuese el caso, haríamos los cambios pertinentes y los guardaríamos antes de salir de la BIOS.

Tras reiniciar el ordenador, transcurridos unos segundos nos aparecerá la pantalla de arranque de KNOPPIX con las siguientes líneas en la parte inferior:

Figura 3.1



Podemos pulsar la tecla "F2" o "F3" para entrar en la pantalla donde se muestran las opciones que acepta KNOPPIX para arrancar, a continuación podemos ver la información que se nos presenta la pulsar la tecla "F2":

Figura 3.2

```

>>>          KNOPPIX 05.0.1 BOOT OPTIONS (Back to main with F1)          <<<

This Edition of Knoppix boots with standard Kernel 2.6.
The following options can be used at the boot:-prompt.

knoppix [Options, see F3]      Knoppix standard Kernel 2.6
debug   [Options, see F3]      Knoppix with verbose kernel messages
expert                                     Interactive setup (expert mode)
knoppix testdvd                  Check DVD for burning errors

memtest                               Memtest86, Memory checking program
m23                                   Start m23 software distribution system

fb1280x1024, fb1024x768 or. fb800x600  Framebuffer-Mode (for Notebooks)

knoppix acpi=off noapic pci=bios      Workarounds for broken BIOS

Hit F3 for more options. A complete list of bootoptions can be found in the
file knoppix-cheatcodes.txt on your DVD, inside the "KNOPPIX" directory.

boot:

```

y ésta es la información que se nos presenta al pulsar la tecla "F3":

Figura 3.3

```

>>>          KNOPPIX 05.0.1 CHEATCODES (F1 for Main Page)          <<<

The KNOPPIX autoconfiguration scripts accept the following
boot options (see knoppix-cheatcodes.txt for the full list):

knoppix lang=us:es:da:de:es:fr:it:nl:pl:ru:sk!...      Set keyboard/language
knoppix desktop=icwm:tkde:gnome:fluxbox:wmaker:twm!... Use a different Desktop
knoppix screen=1280x1024 depth=24                      Set XFree resolution and color depth
knoppix toram                                           Load entire CD to ramdisk (1GB)
fb1280x1024 ! fb1024x768 ! fb800x600                  Use framebuffer mode (for notebooks)
knoppix dma                                             Turn on dma acceleration
knoppix vsync=85 hsync=78                             85Hz vert. / 78kHz horiz. mon. freq.
knoppix 2                                              Runlevel 2, textmode only
knoppix myconfig=scan home=/dev/sda1                  load/mount configuration and homedir
knoppix no(scsi:pcmcia:usb:agp:swp:apm:apic:mce:ddc)   turn off hw-detection
knoppix blind brltty=typ,port,tbl                    braille terminal(type), blind mode
failsafe                                             turn off (almost) ALL hw-detection
expert                                              interactive configuration

More options can be found inside the "KNOPPIX" directory on DVD.

boot:

```

Por ejemplo, podríamos arrancar con el teclado en español y lengua castellana para la interacción, con GNOME como *windows manager* y activar el *scroll wheel* del ratón; para hacerlo, bastaría con teclear en la línea de comandos (boot:) lo siguiente `knoppix lang=es gnome wheelmouse`. Pero no es el caso, el ejemplo anterior era sólo para mostrar la potencia de KNOPPIX. Nosotros después de insertar en la disquetera un disquete nuevo formateado –sobre el que daremos nuestros primeros pasos en GNU/Linux, garantizando así el resto de información que podamos tener en nuestros discos duros– sólo escribiremos `knoppix 2` y pulsaremos "Intro" para arrancar el sistema en modo texto.

Figura 3.4

```

>>>          KNOPPIX 05.0.1 BOOT OPTIONS (Back to main with F1)          <<<

This Edition of Knoppix boots with standard Kernel 2.6.
The following options can be used at the boot:-prompt.

knoppix  [Options, see F3]      Knoppix standard Kernel 2.6
debug    [Options, see F3]      Knoppix with verbose kernel messages
expert   Interactive setup (expert mode)
knoppix testdvd                 Check DVD for burning errors

memtest      Memtest86, Memory checking program
m23          Start m23 software distribution system

fb1280x1024, fb1024x768 or. fb800x600 Framebuffer-Mode (for Notebooks)

knoppix acpi=off noapic pci=bios  Workarounds for broken BIOS

Hit F3 for more options. A complete list of bootoptions can be found in the
file knoppix-cheatcodes.txt on your DVD, inside the "KNOPPIX" directory.

boot: knoppix 2_

```

Inicialmente, el teclado está configurado para Estados Unidos (us), así que algunos caracteres no se corresponden con el teclado español; esto lo arreglaremos de inmediato, aun así, puede ser de interés saber dónde se encuentran algunos caracteres (us) en el teclado español:

- "=" está en la tecla ¿.
- "/" en la tecla - o en el teclado numérico.
- "." en la tecla ? o en el teclado numérico.

Una vez pulsada la tecla "Intro", KNOPPIX empezará a cargar el sistema operativo, devolviendo por pantalla algunos de los resultados de los tests que va ejecutando para la autoconfiguración.

Una vez terminado este proceso, se obtendrá la línea de comandos:

Figura 3.5

```

Welcome to the KNOPPIX live Linux-on-DVD!

Scanning for USB/Firewire devices... Done.
Enabling DMA acceleration for: hda      [Umare Virtual IDE Hard Drive]
Enabling DMA acceleration for: hdc      [Umare Virtual IDE CDROM Drive]
Accessing KNOPPIX DVD at /dev/hdc...
Found primary KNOPPIX compressed image at /cdrom/KNOPPIX/KNOPPIX.
Found additional KNOPPIX compressed image at /cdrom/KNOPPIX/KNOPPIX2.
Total memory found: 401024 kB
Creating /ramdisk (dynamic size=311720k) on shared memory... Done.
Creating unionfs and symlinks on ramdisk...
>> Read-only DVD system successfully merged with read-write /ramdisk.
Done.
Starting init process.
INIT: version 2.86 booting
Running Linux Kernel 2.6.17.
Processor 0 is Intel(R) Pentium(R) M processor 1.70GHz 1687MHz, 2048 KB Cache
ACPI Bios found, activating modules: ac battery button container fan processor thermal video
USB found, managed by udev
Firewire found, managed by udev
Starting udev hot-plug hardware detection... Started.
Autoconfiguring devices... Done.
Mouse is ImPS/2 Generic Wheel Mouse at /dev/input/mice
Soundcard: Ensoniq ES1371 [AudioPCI-97] driver=snd-ens1371
AGP bridge detected.
Video is Umare Inc [Umare SUGA II] PCI Display Adapter, using Xorg(umare) Server
Monitor is Generic Monitor, H:28.0-96.0kHz, U:58.0-75.0Hz
Using Modes "1024x768" "800x600" "640x480"
Scanning for Harddisk partitions and creating /etc/fstab... Done.
Using swap partition /dev/hda2.
Network device eth0 detected, DHCP broadcasting for IP. (Backgrounding)
INIT: Entering runlevel: 2
root@tty1/~#

```

Ya estamos dentro del sistema. En este caso no ha sido necesario ni usuario ni *password*, hemos entrado como *root* directamente, y lo sabemos porque el *prompt* termina con el carácter "#". Para cualquier otro usuario distinto de *root*, el último carácter sería "\$".

3.3. Paro del sistema

Una vez dentro del sistema, lo primero que debemos saber, tal como ya se ha remarcado, es cómo pararlo. Recordemos una vez más que no podemos parar el ordenador sin haber detenido antes el sistema operativo (GNU/Linux). Hay múltiples maneras de hacerlo. Las más comunes son: pulsar la combinación de teclas "Ctrl+Alt+Supr" o mediante el comando `halt` (hay muchas más, mediante el comando `reboot`, cambiando de *runlevel* a 0 ó 6, etc.). Una vez hayamos dado la orden al sistema para que se detenga, este empezará a ejecutar las instrucciones pertinentes de paro (desmontado de dispositivos, parada de procesos, etc.), y al final de todo este proceso, KNOPPIX expulsará el CD-ROM o DVD-ROM y nos pedirá que pulsemos "Intro" para parar el ordenador.

3.4. Configuración del teclado

Una vez sabemos cómo parar y arrancar el sistema, volvemos a arrancarlo siguiendo los mismos pasos de arranque anteriores. Una vez estemos en el sistema, lo primero que debemos hacer es configurar el mapeo del teclado correctamente. Hay varias formas de hacerlo:

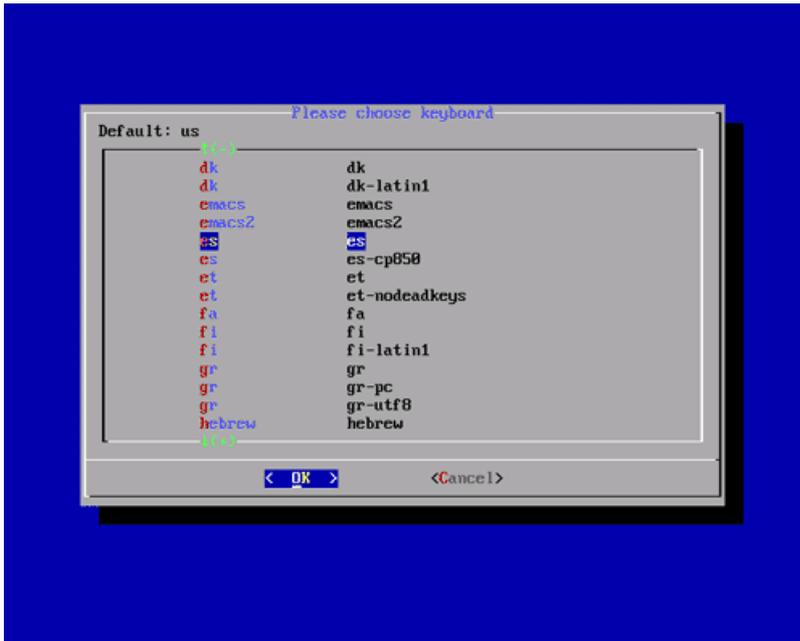
- manualmente y si arrancamos en modo consola (`knoppix 2`):

Figura 3.6

```
root@tty1l/1# loadkeys /usr/share/keymaps/i386/qwerty/es.kmap.gz
Loading /usr/share/keymaps/i386/qwerty/es.kmap.gz
root@tty1l/1# _
```

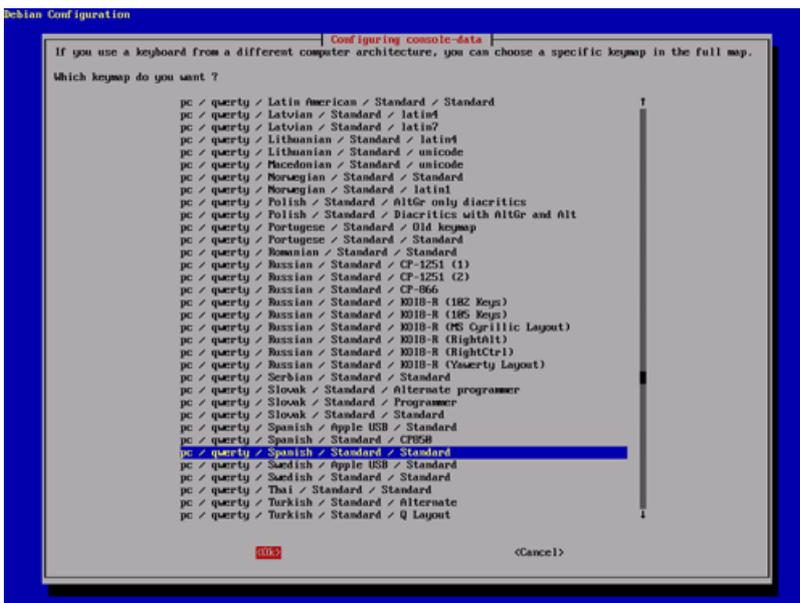
- gráficamente con el comando `kbdconfig` y eligiendo la opción `es es`.

Figura 3.7



- con el comando `kbd-config` y eligiendo las siguientes opciones:

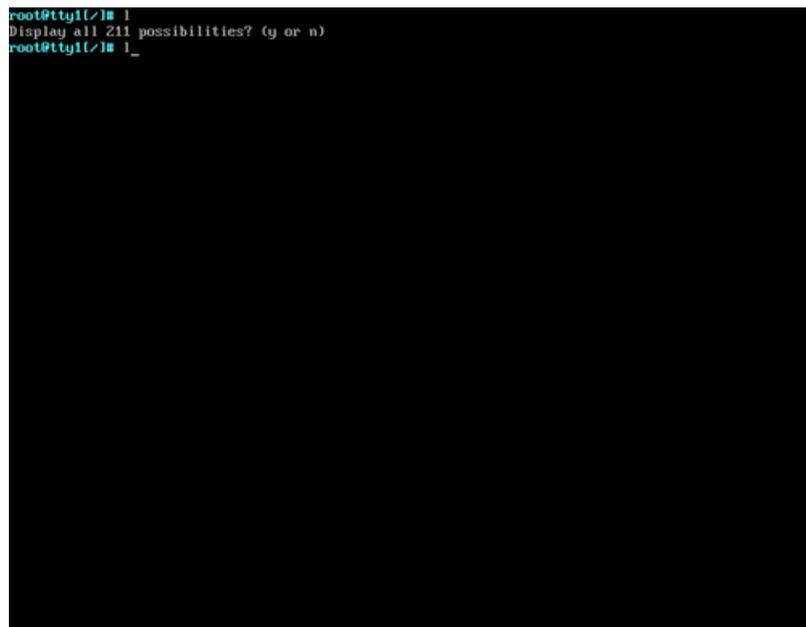
Figura 3.8



Tenemos una ventaja a la hora de escribir en los terminales: es la opción de autocompletar pulsando "Tab" una vez, si sólo hay una opción posible, y que se autocomplete; o dos veces seguidas, si hay más de una opción, y que se nos muestren las posibilidades. Podemos probarlo con el comando `loadkeys` mismo. Tecleamos sólo una "l" y pulsamos la tecla "Tab" una vez, el sistema emite un pitido, y una segunda para obtener lo siguiente:

Figura 3.9

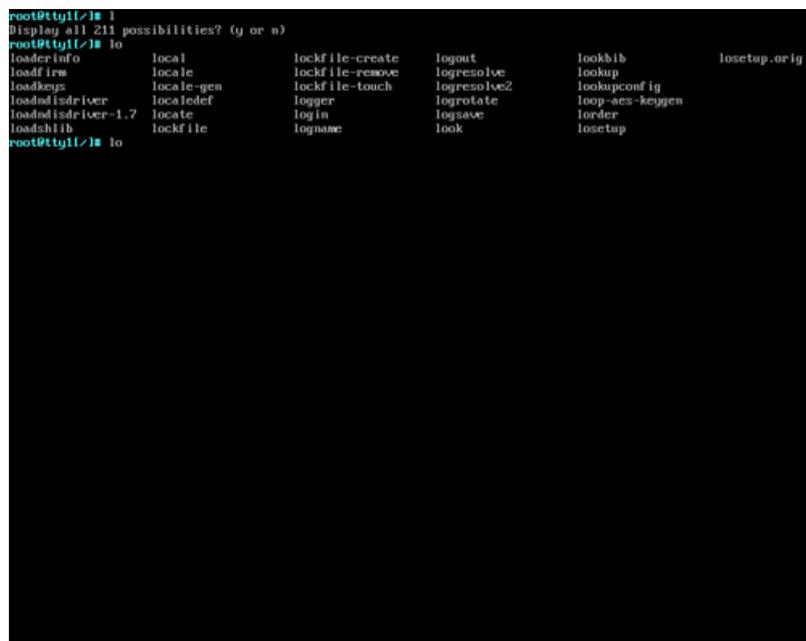
```
root@tty1[/]# l
Display all 211 possibilities? (y or n)
root@tty1[/]# l_
```



En este caso no queremos que se nos muestren las 211 posibilidades. Entonces pues, pulsamos la "n" y añadimos la letra "o", y repetimos la operación anterior de pulsar dos veces la tecla "Tab". Ahora obtenemos un resultado distinto:

Figura 3.10

```
root@tty1[/]# l
Display all 211 possibilities? (y or n)
root@tty1[/]# lo
loader info          local          lockfile-create  logout          lookbib          losetup.orig
loadfirm            locale         lockfile-remove  logresolve      lookup           loop-ares-keygen
loadkeys            locale-gen     lockfile-touch   logresolve2     lookupconfig    lorder
loadndisdriver      localedef      logger           logrotate       loop-ares-keygen
loadndisdriver-1.7 locate         login            logsave         lorder
loadshlib           lockfile       logname          look            losetup
root@tty1[/]# lo
```



Vemos que sólo falta añadir "adk" y volver a pulsar la tecla "Tab" para que funcione el autocompletado obteniendo:

```
root@tty1[/]# loadkeys
```

El autocompletado también sirve para hacer referencia a ficheros y directorios. Basta con teclear "loadkeys /u" y pulsar "Tab" para obtener:

```
root@tty1[ / ]# loadkeys /usr
```

y volver a pulsar "Tab" para obtener:

```
root@tty1[ / ]# loadkeys /usr/
```

El autocompletado es una herramienta muy útil no sólo porque ahorra teclear, sino porque además sirve para verificar que hemos escrito correctamente tanto los comandos, como los directorios y ficheros. Es una herramienta cuya ausencia se hace notar una vez acostumbrados a usarla.

3.5. Inspección del sistema

Una vez tenemos el teclado configurado, podemos proceder a inspeccionar un poco el sistema. En primer lugar, ¿en qué sitio de la estructura de directorios nos encontramos actualmente? Lo podemos saber mediante el comando `pwd`:

```
root@tty1[ / ]# pwd
/
```

Estamos en la raíz del sistema, lo sabemos por el retorno del comando `pwd`, pero también lo hubiéramos podido saber leyendo la información que nos da el *prompt*: `root@tty1[/]#`. Anteriormente ya hemos entendido el significado del carácter "#", conozcamos ahora el resto de información que este nos da.

"root", en este campo aparece el nombre de usuario, *root* en este caso, información un tanto redundante, pues de la misma manera indica el carácter "#". Pero para el resto de usuarios es interesante, ya que todos ellos tienen el símbolo "\$", y así podemos saber si es Isabel, Daniel u otro usuario.

Después del carácter "@", que simplemente sirve para separar campos, hay "tty1", este campo nos indica en qué terminal nos encontramos, y es que, tal como ya se ha dicho, GNU/Linux es multiusuario y multiproceso; así pues, no es de extrañar que podamos acceder al sistema desde varios terminales. Concretamente KNOPPIX ofrece, por defecto, cuatro terminales, a los que podemos acceder mediante las combinaciones de teclas "Alt+F1" (tty1), "Alt+F2" (tty2), "Alt+F3" (tty3) y "Alt+F4" (tty4); esto es extremadamente útil, ya que nos permite tener hasta cuatro sesiones de trabajo, por lo que podemos, por ejemplo, estar probando un comando en una, en otra tener el *man* del comando en cuestión para ir leyendo sus opciones, mientras que en otra podemos tener un editor abierto para ir tomando nota de lo que vamos haciendo (muchas distribuciones ofrecen seis terminales modo texto, y reservan el séptimo para el terminal gráfico; en KNOPPIX el terminal gráfico, si se ha habilitado, y no es nuestro caso, se hallaría en el quinto terminal). Así pues, probamos la combinación "Alt+F2", observamos ahora que en el campo que estamos estudiando

aparece "tty2", y ejecutamos un comando, por ejemplo `man man`, para leer el *man* o ayuda de la aplicación `man`. De momento la dejamos ahí y volvemos a la `tty1`, y comprobamos que todo está como lo habíamos dejado.

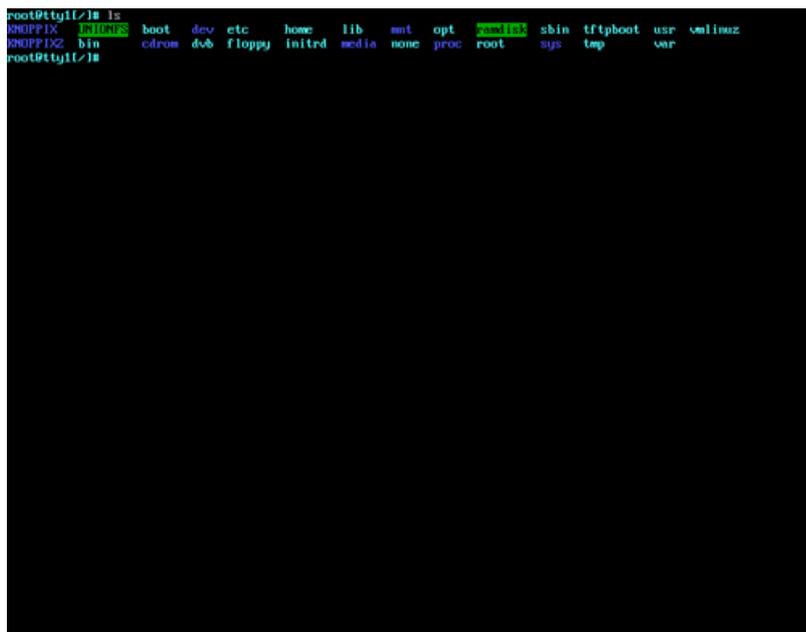
Finalmente, y siguiendo con la interpretación del *prompt*, antes del campo ya conocido "#" encontramos "[/]" : aquí se nos indica el directorio actual, el raíz en este caso, tal y como nos había informado el comando `pwd`. La diferencia radica en que el *prompt* sólo nos informa del directorio actual, mientras que `pwd` nos devuelve la ruta completa.

Por ejemplo, si estuviéramos en `/home/sofia` tendríamos:

```
root@tty1[sofia]# pwd
/home/sofia
```

Ahora podemos listar los contenidos del directorio en el que estamos. Para hacerlo, utilizaremos el comando `ls`, primero sin pasarle ninguna opción:

Figura 3.11



y ahora le pasamos dos opciones (normalmente las opciones van precedidas de "-", aunque hay comandos que no lo exigen), para indicarle que nos devuelva información más detallada. Así que una vez escrito el "-" le escribiremos las opciones `la` para obtener dicha información:

Figura 3.12

```

root@tty1:/# ls
KNOPPIX  bin      boot    dev     etc     base   lib     snt     opt     ramdisk /sbin  tftpbout  usr     vmlinuz
KNOPPIX2 bin      cdrom   deb     floppy  initrd  media  none    proc   root     sys    tmp       var
root@tty1:/# ls -la
total 14
drwxr-xr-x 12 root root 1824 Nov  5 11:11 .
drwxr-xr-x 12 root root 1824 Nov  5 11:11 ..
drwxr-xr-x 23 root root 4896 May 28 09:30 KNOPPIX
dr-xr-xr-x  5 root root 2048 May 28 11:28 KNOPPIX2
drwxr-xr-x 29 root root 1984 Nov  5 11:11 ramdisk
lrwxrwxrwx  1 root root   12 Nov  5 11:11 bin -> /usr/bin
lrwxrwxrwx  1 root root   13 Nov  5 11:11 boot -> /usr/boot
dr-xr-xr-x  9 root root 4896 May 23 18:23 cdrom
drwxr-xr-x 14 root root 13788 Nov  5 16:12 dev
lrwxrwxrwx  1 root root   12 Nov  5 11:11 deb -> /usr/deb
lrwxrwxrwx  1 root root   12 Nov  5 11:11 etc -> /usr/etc
lrwxrwxrwx  1 root root   15 Nov  5 11:11 floppy -> /usr/floppy
lrwxrwxrwx  1 root root   13 Nov  5 11:11 base -> /usr/lib/base
lrwxrwxrwx  1 root root   15 Nov  5 11:11 initrd -> /usr/initrd
lrwxrwxrwx  1 root root   12 Nov  5 11:11 lib -> /usr/lib
drwxr-xr-x 12 root root 1824 Nov  5 16:12 media
drwxr-xr-x  2 root root 1824 Nov  5 16:12 snt
lrwxrwxrwx  1 root root   13 Nov  5 11:11 none -> /usr/none
lrwxrwxrwx  1 root root   12 Nov  5 11:11 opt -> /usr/opt
dr-xr-xr-x 58 root root   8 Nov  5 11:18 proc
drwxr-xr-x  7 root root 1488 Nov  5 16:11 ramdisk
lrwxrwxrwx  1 root root   13 Nov  5 11:11 root -> /usr/root
lrwxrwxrwx  1 root root   13 Nov  5 11:11 sbin -> /usr/sbin
drwxr-xr-x 11 root root   8 Nov  5 11:18 sys
lrwxrwxrwx  1 root root   17 Nov  5 11:11 tftpbout -> /usr/tftpbout
lrwxrwxrwx  1 root root   12 Nov  5 11:11 tmp -> /usr/tmp
lrwxrwxrwx  1 root root   12 Nov  5 11:11 usr -> /usr/usr
lrwxrwxrwx  1 root root   12 Nov  5 11:11 var -> /usr/var
lrwxrwxrwx  1 root root   16 Nov  5 11:11 vmlinuz -> /usr/vmlinuz
root@tty1:/#

```

Fijémonos en los distintos colores con los que se nos muestran los resultados (podemos observar los colores citados en nuestra pantalla del ordenador a medida que vayamos progresando en el taller de Knoppix): azul marino para los directorios, magenta para los enlaces simbólicos (cuyo destino se nos muestra después de la combinación de caracteres "->"), verde para los *scripts* y ejecutables (aunque, obviamente, en el directorio raíz no esperamos encontrar ninguno de ellos, ya que tal como hemos visto en UNIX, el orden dentro del sistema de ficheros es muy rígido), etc.

Entremos en algún directorio donde seguro que encontraremos ejecutables, por ejemplo `/usr/bin/` (para hacerlo, ejecutemos `cd /usr/bin/`). El directorio `/usr/` es en realidad un enlace simbólico sobre `/KNOPPIX/usr/`; podríamos, pues, acceder a sus contenidos entrando en él directamente mediante el comando `cd`, o bien seguir mediante el mismo comando el destino real. Sin embargo, elegimos la primera opción, pues cuando nos encontremos en un sistema UNIX instalado en un disco duro este directorio será un directorio real:

Figura 3.13

```

-rwxr-xr-x 1 root root 6253 Mar 3 2001 xviddetect
-rwxr-xr-x 1 root root 27400 May 2 2006 xvidthune
-rwxr-xr-x 1 root root 10 Dec 18 2005 xview -> xloadimage
-rwxr-xr-x 1 root root 8552 May 2 2006 xvinfo
-rwxr-xr-x 1 root root 5036 Feb 6 2006 xminitopm
-rwxr-xr-x 1 root root 28 Jun 1 2005 xmcviewer -> /etc/alternatives/xmcviewer
-rwxr-xr-x 1 root utmp 50636 Nov 1 2005 xmt
-rwxr-xr-x 1 root root 3331 Jul 26 2002 xnavr
-rwxr-xr-x 1 root root 21092 May 2 2006 xad
-rwxr-xr-x 1 root root 13040 Feb 6 2006 xadtopm
-rwxr-xr-x 1 root root 2 Feb 17 2006 xae -> ae
-rwxr-xr-x 1 root root 24492 May 2 2006 xainfo
-rwxr-xr-x 1 root root 20912 Apr 24 2006 xaintopm
-rwxr-xr-x 1 root root 2 Feb 17 2006 xaie -> ae
-rwxr-xr-x 1 root root 22176 May 2 2006 xaid
-rwxr-xr-x 1 root root 11624 Feb 12 2006 xod
-rwxr-xr-x 1 root root 14772 Apr 21 2006 xzoom
-rwxr-xr-x 1 root root 45000 Nov 9 2005 yacas
-rwxr-xr-x 1 root root 3560 Nov 9 2005 yacas_client
-rwxr-xr-x 1 root root 22 Jun 1 2005 yacc -> /etc/alternatives/yacc
-rwxr-xr-x 1 root root 237696 Jan 4 2006 yafra
-rwxr-xr-x 1 root root 4516 Feb 6 2006 ybstopm
-rwxr-xr-x 1 root root 206400 Apr 27 2006 yelp
-rwxr-xr-x 1 root root 12640 Mar 2 2006 yes
-rwxr-xr-x 1 root root 795916 Jan 9 2006 yorick
-rwxr-xr-x 1 root root 10344 May 1 2006 ypcat
-rwxr-xr-x 1 root root 17 May 4 2006 ypchfn -> /usr/bin/yppasswd
-rwxr-xr-x 1 root root 17 May 4 2006 ypchsh -> /usr/bin/yppasswd
-rwxr-xr-x 1 root root 8200 May 1 2006 ypmatch
-rwxr-xr-x 1 root root 10600 May 1 2006 yppasswd
-rwxr-xr-x 1 root root 11104 May 1 2006 ypswich
-rwxr-xr-x 1 root root 6012 Feb 6 2006 yuvsplittopm
-rwxr-xr-x 1 root root 4968 Feb 6 2006 yuvtopm
-rwxr-xr-x 1 root root 9500 Apr 14 2006 zdump
-rwxr-xr-x 1 root root 5216 Feb 6 2006 zeisstopm
-rwxr-xr-x 1 root root 63100 Apr 21 2006 zenity
-rwxr-xr-x 1 root root 99036 Mar 16 2006 zile
-rwxr-xr-x 1 root root 66200 May 25 2005 zip
-rwxr-xr-x 1 root root 26616 May 25 2005 zipcloak
-rwxr-xr-x 1 root root 1188 Apr 25 2006 zipgrep
-rwxr-xr-x 1 root root 110100 Apr 25 2006 zipinfo
-rwxr-xr-x 1 root root 23544 May 25 2005 zipnote
-rwxr-xr-x 1 root root 26504 May 25 2005 zipsplit
-rwxr-xr-x 1 root root 1411 Jan 16 2004 zipwrapper
-rwxr-xr-x 1 root root 607 Mar 30 2006 zonetab2pot.py
-rwxr-xr-x 1 root root 30400 Sep 21 2005 zsoelim
-rwxr-xr-x 1 root root 1037 Feb 15 2006 zxpdt
root@tty1[bin]#

```

Probablemente no hayamos podido ver más que las últimas líneas de las que se han mostrado en la pantalla. Podemos visualizar algunos resultados más pulsando "Shift+RePág" para retroceder en listado y "Shift+AvPág" para avanzar. Aun así, el *buffer* del terminal tiene un límite y probablemente tampoco podremos visualizar, mediante esta técnica, toda la información devuelta por el comando `ls`. Debemos pues, recurrir a otras técnicas, el redireccionamiento de la salida (en este caso sobre un fichero) o el uso de tuberías o *pipes* "|" y paginadores (`less` en este caso, que usa las teclas "RePág" y "AvPág" para desplazar el contenido mostrado por pantalla, y la tecla "q" para salir). Utilizaremos esta última, ya que no nos interesa para nada guardar un listado del contenido de un directorio; aprovecharemos, asimismo, para poner en práctica otra utilidad que nos ahorrará teclear: pulsando los cursores de arriba y abajo podemos desplazarnos por todas las líneas de comandos que hemos pasado al sistema; así pues, para obtener la línea deseada, `ls -la | less`, bastará con pulsar una vez el cursor de arriba y añadir `| less`.

`less` es un paginador muy potente que KNOPPIX –y la mayoría de las distribuciones– usa para mostrar los contenidos de los *man* (aunque, como la mayoría de los servicios en Linux, lo podemos configurar a nuestro gusto). Así pues, podemos realizar un `man less` para informarnos un poco sobre este comando, y de paso irnos acostumbrando a la morfología de esta ayuda. Obviamente, ya que estamos bajo `less`, para salir de *man* basta con pulsar la tecla "q".

Fijémonos en que en todos los listados de contenidos de directorios que hemos ido haciendo siempre aparecen, al principio de todo, dos directorios un tanto especiales: "." y "..". Al crear directorios, estos son creados automáticamente por el sistema como subdirectorios del directorio creado, y contienen información muy especial. El directorio ".", que se conoce como el directorio actual, hace referencia al propio directorio (de modo que si hacemos un `ls -la .`, obtendremos la misma información que haciendo un `ls -la`). Y el directorio "..", que se conoce como el directorio padre, hace referencia al directorio padre del directorio en el que estemos (haciendo un `ls -la ..` obtendremos el listado de contenidos del directorio padre o el directorio inmediatamente superior).

Actividad

3.1 Mirad el *man* del comando `ls` y entended qué funciones tienen los parámetros `-a` y `-l`.

¿Recordamos dónde estamos dentro del sistema de ficheros? ¿No? Pues el comando `pwd` nos lo recordará. Volvamos al directorio raíz. Hay básicamente dos formas de hacerlo, y otra especial para este caso; de cualquier manera, todas se basan en el uso del comando `cd`, y se diferencian entre ellas por el argumento que le pasamos en cada uno de los casos.

El primer modo de ir es subiendo a los directorios padre mediante `cd ..` (atención, el sistema no entiende `cd .`, ya que interpreta que estamos intentando ejecutar un comando llamado "cd.", que no existe) iterativamente hasta llegar al directorio raíz (lo veremos en el *prompt*).

La segunda es más eficaz, ya que con una sola línea de comandos conseguiremos nuestro propósito, ir al directorio raíz. Para ello, hemos de pasarle el directorio raíz como argumento al comando `cd` (`cd /`); esta segunda opción es mucho más potente y ya que permite pasar directamente a directorios que pertenecen a distintas ramas, podríamos, por ejemplo, haber hecho `cd /etc/rcS.d/` (la última barra es opcional) para ir a este directorio, estando en `/usr/bin/`.

Como hemos dicho, para este caso (ir al directorio raíz) hay una tercera opción para conseguir el mismo fin y con variaciones: se trata de ejecutar el comando `cd` sin pasarle ningún argumento, y nos situaríamos directamente en la raíz del sistema, ya que este es, en el caso de KNOPPIX (caso excepcional y un tanto peculiar, ya que en la mayoría de las distribuciones, y según el Filesystem Hierarchy Standard, *root* debe tener un *home* propio `/root`), el directorio *home* de *home*; una variación de este método es "`cd`", ya que "." es equivalente al *home* del usuario, el directorio raíz en este caso. Aún existe otra opción para volver al directorio raíz, o mejor dicho, para volver al directorio del que venimos, el raíz, ya que habíamos ejecutado `cd /usr/bin`, y que es `cd -`, ya que en "-" se guarda el último directorio donde hemos estado antes del actual.

3.6. Manejo de directorios y ficheros

Una vez examinadas diferentes opciones para hacer lo mismo, nos hallamos todavía en el directorio raíz. Podemos aprender ahora a crear directorios y ficheros, moverlos, copiarlos, borrarlos, etc. Lo haremos sobre el disquete que hemos introducido al arrancar KNOPPIX, y que el sistema mismo, al arrancar, lo ha automontado (más adelante aprenderemos cómo montar y desmontar dispositivos).

Recordemos que en UNIX los dispositivos antes de poderse usar deben ser montados, y que antes de retirar el soporte deben ser desmontados. Este último punto es extremadamente importante, ya que si no, la integridad de los datos no está en absoluto garantizada. Podemos, por ejemplo, antes de proceder a trabajar sobre el disquete, intentar retirar el CD-ROM pulsando el botón de expulsión. ¡Oh, sorpresa!, no se puede; no pensemos que se ha estropeado el dispositivo y menos que lo haya hecho GNU/Linux. Simplemente sucede que este dispositivo también ha sido montado automáticamente por el sistema durante el arranque, y que, por tanto, ha pasado a formar parte de éste; no tendría ningún sentido que pudiésemos retirar el CD-ROM sin antes informar al sistema; así pues, este ha tomado el control de este dispositivo y, entre otras cosas, ha deshabilitado el botón de expulsión del CD-ROM, precisamente con el fin de que accidentalmente este sea retirado sin antes ser desmontado. No sucede lo mismo con la disquetera: en este dispositivo la expulsión se hace de manera puramente mecánica, así que es imposible que el sistema pueda impedir que nosotros expulsemos el disquete sin informarle antes, pero esto no es recomendable, tal como ya se ha dicho, porque puede suponer la pérdida de todos los datos que pudiese contener. Así pues, mientras no aprendamos a montar y desmontar dispositivos de soporte de datos, el disquete debe permanecer en la disquetera desde que el sistema arranca hasta que está parado, ya que durante el proceso de parada, entre otras operaciones, se efectuarán las de desmontado de estos dispositivos. Vayamos al disquete: pero ¿dónde está?, ¿dónde lo ha montado el sistema? Para responder a estas preguntas ejecutamos el comando `mount` sin argumentos ni opciones adicionales (precisamente este es el comando que se utiliza para montar dispositivos, y `umount` para desmontarlos):

Figura 3.14

```

root@tty1[bin]# mount
/dev/root on / type ext2 (rw)
/ramdisk on /ramdisk type tmpfs (rw,size=311728k)
/UNIONFS on /UNIONFS type unionfs (rw,dirs=/ramdisk=rw:/KNOPPIX=ro:/KNOPPIX2=ro,delete=whiteout)
/dev/hdc on /cdrom type iso9660 (ro)
/dev/cloop on /KNOPPIX type iso9660 (ro)
/dev/cloop2 on /KNOPPIX2 type iso9660 (ro)
/proc on /proc type proc (rw)
/proc/bus/usb on /proc/bus/usb type usbfs (rw,devmode=8666)
/devpts on /devpts type devpts (rw)
root@tty1[bin]# _

```

Este comando ejecutado sin argumentos nos muestra los dispositivos montados en el sistema en el momento de ejecutarlo y alguna información adicional acerca de ellos (esta misma información se puede encontrar en el fichero `/etc/mtab`; en consecuencia, haciendo `cat /etc/mtab` (para mostrar el contenido de `mtab`) conseguiríamos los mismos resultados). En la segunda línea retornada por el comando ya podemos ver que, efectivamente, el CD-ROM, `/dev/CDROM`, está montado en el sistema, y además podemos ver que está montado sobre el directorio `/CD-ROM/`. La última línea retornada responde a las preguntas que nos formulábamos anteriormente: el sistema ha montado el disquete, `/dev/fd0`, en `/mnt/auto/floppy/`. Cambiamos pues a este directorio para empezar a trabajar sobre el disquete y comprobamos que efectivamente está vacío:

```

root@tty1[/#]# cd /mnt/auto/floppy
root@tty1[floppy]# ls -la
total 8
drwxrwxrwx 3 knoppix knoppix 7168 Jan 1 1970 .
drwxr-xr-x 3 root root 0 Mar 3 19:34 ..

```

Creamos nuestro primer directorio, entramos en él y creamos un par de subdirectorios:

```

root@tty1[floppy]# mkdir dir00
root@tty1[floppy]# cd dir00/
root@tty1[dir00]# mkdir subdir00 subdir01
root@tty1[dir00]# ls

```

```
subdir00 subdir01
```

Entramos en el primer subdirectorio y creamos nuestro primer fichero:

```
root@tty1[dir00]# cd subdir00
root@tty1[subdir00]# touch file00
root@tty1[subdir00]# ls -la
total 1
drwxrwxrwx 2 knoppix knoppix 512 Mar 3 20:21 .
drwxrwxrwx 4 knoppix knoppix 512 Mar 3 20:21 ..
-rwxrwxrwx 1 knoppix knoppix 0 Mar 3 20:21 file00
```

En realidad `touch` no sirve para crear ficheros vacíos –aunque lo hace si el fichero no existe–, sino que sirve para cambiar las informaciones relativas a fechas y horas de los archivos. Podemos poner algún contenido a nuestro primer fichero y comprobar que efectivamente ha quedado registrado:

```
root@tty1[subdir00]# echo "my first hello world in Linux" > file00
root@tty1[subdir00]# cat file00
my first hello world in Linux
```

Le añadimos un poco más de texto:

```
root@tty1[subdir00]# echo "Nice to meet you, we're gonna be good friends" >> file00
root@tty1[subdir00]# cat file00
my first hello world in Linux
Nice to meet you, we're gonna be good friends
```

No olvidemos usar los cursores para ahorrarnos tecleo, ni del autocompletado. Ahora podemos utilizar un editor de texto para crear nuestro segundo fichero. Para ello usaremos el editor `vi`. Recordemos que este editor tiene dos modos: el de comandos, en el que se entra cuando se arranca, y el modo de edición. Para entrar en el modo de edición basta con pulsar la tecla `"i"`, y para pasar al modo de comandos hay que pulsar `"Esc"`. Si queremos guardar hemos de ponernos en modo comando y escribir `:w` y `:q` para salir (`vi` dispone de muchísimos más comandos, pero por ahora con estos dos nos basta). Es muy interesante conocer estos comandos básicos de `vi`, ya que este editor viene en casi todos los paquetes básicos de instalación de cualquier distribución, y si ésta fallase en algún momento, nos puede ser útil para modificar algún fichero y proseguir dicha instalación.

Ejecutamos el comando `vi` seguido del nombre que queremos dar a nuestro segundo fichero, pulsamos la tecla "i", escribimos lo que nos parezca oportuno, pulsamos "Esc" y `:wq` para guardar y salir. Mediante `more`, otro paginador, comprobamos que todo ha ido como esperábamos:

```
root@tty1[subdir00]# vi file01
it seems we're on the right way, mate!!!
I agree.
~
~
~
:wq
root@tty1[subdir00]# more file01
it seems we're on the right way, mate!!!
I agree.
```

Dispositivos de memoria USB. El USB puede conectar periféricos como ratones, teclados, escáneres, cámaras digitales, PDA, etc. Pero nosotros nos vamos a centrar en las memorias USB, ya que cada día es más común utilizar este tipo de dispositivos en vez de los antiguos disquetes. Éstos nos permiten almacenar varios cientos de megabytes de información en un medio muy pequeño y fácil de transportar: los dispositivos de memoria USB. Existen diferentes sistemas, como el sistema *flash* o el sistema *memory stick*.

Estos sistemas funcionan perfectamente con el kernel Linux. Basta montarlos como si fueran discos SCSI, normalmente estarán en `/dev/sda1`, o si existen otros discos SCSI, en `/dev/sdb1` o `/dev/sdc1`.

Como ya hemos visto, el comando `mount` nos permite montar cualquier sistema de ficheros, y con `umount` los podemos desmontar. Para saber cuántos y cómo los ha montado, hemos de ejecutar el comando `mount` sin ninguna opción. La información la obtiene del fichero `/etc/mtab`, ya que en este fichero tenemos la lista de los sistemas de ficheros montados en ese momento. De hecho, son los programas `mount` y `umount` los que mantienen esta lista en el fichero `/etc/mtab`.

Como el siguiente comando:

```
knoppix@0[knoppix]$ mount
/dev/root on / type ext2 (rw)
/ramdisk on /ramdisk type tmpfs (rw,size=401312k)
/UNIONFS on /UNIONFS type unionfs (rw,dirs=/ramdisk=rw:/KNOPPIX=ro:/KNOPPIX2=ro,delete=whiteout)
/dev/hdc on /cdrom type iso9660 (ro)
/dev/cloop on /KNOPPIX type iso9660 (ro)
/dev/cloop2 on /KNOPPIX2 type iso9660 (ro)
```

```
/UNIONFS/dev/pts on /UNIONFS/dev/pts type devpts (rw)
/proc/bus/usb on /proc/bus/usb type usbfs (rw,devmode=0666)
automount(pid2320) on /mnt/auto type autofs (rw,fd=4,pgrp=2320,minproto=2,maxproto=4)
/UNIONFS/dev/sda1 on /mnt/sda1 type vfat (rw,nosuid,nodev,umask=000,user=knoppix)
```

El fichero `/etc/fstab` es el que contiene qué dispositivos se montan usualmente, dónde y cómo (cuáles son sus opciones). Pero cuando montamos otros dispositivos o desmontamos el dispositivo que sea, esto se refleja en el fichero `/etc/mntab`, que es el que nos describe qué sistemas de ficheros tenemos montado en ese momento.

Actividad

3.2 ¿Cómo montaremos el lápiz USB o memoria USB para que cualquier usuario pueda escribir en él? En caso de que queramos que este tipo de memorias USB se monten por defecto (al arrancar el sistema) y que tengan los permisos de lectura y escritura para todos los usuarios, ¿qué línea deberíamos añadir?

Actividad

3.3 Repetid todas las acciones de la actividad 3.2 de manejo de directorios y ficheros pero en vez de utilizar el disquete lo vamos a hacer en una memoria USB.

Ahora bien, desde el disquete o desde el lápiz USB intentamos borrar nuestro primer fichero. Lo haremos mediante el comando `rm`:

```
root@tty1[subdir00]# rm file00
rm: remove regular file 'file00'?
```

Lo cierto es que esta pregunta por parte del sistema no nos la esperábamos. Pulsamos "Ctrl+C" para cancelar, "n" para no borrar o "y" para hacerlo. Lo importante ahora es que entendamos por qué el sistema nos ha formulado esta pregunta. Si leemos el *man* del comando `rm` veremos que este debería borrar el archivo sin hacer ninguna pregunta (recordemos que podemos ejecutar dicho *man* en otra *tty*, y que en la *tty2* aún tenemos abierto el *man* de *man*, si no hemos salido de él mediante "q", o si no hemos apagado el ordenador desde que lo invocamos, y proseguir así nuestro trabajo en la *tty* en que estábamos). Pero fijémonos en la explicación de la opción `-i` de este mismo *man*. ¿Qué está pasando? Parece como si esta opción estuviera activada por defecto. En realidad no es exactamente así, lo que ocurre es que el sistema por defecto ha establecido unos alias; para verlos todos, ejecutemos el comando `alias`:

```
root@tty1[etc]# alias
alias ..='cd ..'
alias cp='cp -i'
alias l='ls -a ##color=auto'
alias la='ls -la ##color=auto'
alias ll='ls -l ##color=auto'
```

```
alias ls='ls ##color=auto'  
alias mv='mv -i'  
alias rm='rm -i'  
alias where='type -all'  
alias which='type -path'
```

Aquí empezamos a entender muchas más cosas, como por ejemplo por qué el retorno del comando `ls` es en colores, o que para hacer un `ls -la` basta con teclear `la`. Y también entendemos por qué, cuando hemos ejecutado el `rm` anterior, el sistema nos ha preguntado si realmente queríamos hacerlo. Mediante alias podemos establecer y modificar el comportamiento por defecto de comandos o incluso crear otros nuevos:

```
root@tty1[subdir00]# alias hi='echo"I say hello"'  
root@tty1[subdir00]# hi  
I say hello
```

Continuando con el *man* del comando `rm`, nos disponemos a leer para qué sirven las opciones `-f` y `-r`. La primera sirve para que el comando se ejecute sin mostrar *prompt*, o lo que es lo mismo, desobedeciendo la opción `-i`, así que, si no habíamos borrado nuestro primer fichero, podemos hacerlo ahora mediante `rm -f file00`. La segunda opción fuerza la recursividad, es decir, que la orden se extienda sobre los posibles subdirectorios y sus contenidos. Estas opciones son comunes a la mayoría de los comandos básicos destinados a la manipulación de directorios y ficheros; así pues, podemos crear un segundo directorio en la raíz del disquete con todos los contenidos del primero que hemos creado mediante el comando `cp`; para hacerlo, debemos acudir a la recursividad:

```
root@tty1[subdir00]# cp /mnt/auto/floppy/dir00/ /mnt/auto/floppy/dir01 -r
```

Actividad

3.4 Repetid esta copia recursiva del `/dir01` del disquete al lápiz o memoria USB.

En este caso hemos usado el direccionamiento absoluto (tanto para especificar el origen como el destino) para realizar la operación de copia. Es decir, hemos indicado, partiendo del directorio raíz, la ruta completa, tanto para el origen como para el destino. Del mismo modo, podríamos haber utilizado el direccionamiento relativo para especificar el origen de la operación, su destino o ambas cosas. Cuando usamos el direccionamiento relativo, el origen del direccionamiento es la posición actual dentro del filesystem. Como en la mayoría de las ocasiones, el sistema nos ofrece la posibilidad de obtener los mismos resultados empleando distintos métodos. Se trata de conocer cuantos más mejor, y saber elegir el más efectivo para cada caso en particular. Así pues, hubiésemos obtenido el mismo resultado haciendo `cp ../../dir00/ ../`

`../dir01 -r`, es decir, comunicándole a `cp` que el origen es el directorio `/dir00/`, el cual se encuentra dos ramas por debajo de nuestra posición actual, y que el destino es `/dir01/`, al que también queremos situar dos ramas por debajo de nuestra posición. Asimismo, hubiese sido perfectamente válida la línea `cp -r ../../../dir02/` para alcanzar los mismos fines.

Actividad

3.5 Explicad el porqué de esta última aseveración.

Ahora podemos descender un subdirectorio, con lo cual nos situaremos en `/mnt/auto/floppy/dir00/` y podemos copiar el segundo fichero que hemos creado en el subdirectorio `/subdir00` en este mismo directorio:

```
root@tty1[dir00]# cp subdir00/file01 .
```

Debemos entender completamente el significado y el porqué de la línea anterior. En primer lugar especificamos el origen del fichero que queremos copiar (también hubiese sido válido, entre muchas otras opciones, `./subdir00/file00`) y en segundo lugar hay que especificar obligatoriamente el destino, siendo esta la posición actual, es decir `"."`. Mediante un `ls` podemos comprobar si hemos obtenido el resultado deseado. Ahora podemos situarnos en el directorio padre, donde se halla montado el disquete, y borrar todo lo que hemos generado hasta ahora. Para hacerlo, utilizaremos el *wildcard* `"*"` (existe también el *wildcard* `"?"`, que sirve para un solo carácter, así como distintos métodos para especificar rangos de caracteres, y para referirse, en general, a más de un fichero o directorio) para ahorrar tecleo:

```
root@tty1[floppy]# rm -rf *
```

Actividad

3.6 Leed el *man* de `rm` y entended por qué `rm -rf *` es tan peligroso.

3.7. Administración de usuarios

Debe alarmarnos el hecho de haber estado realizando todas las tareas anteriores como `home`, puesto que ya tenemos muy claro que este usuario sólo debe emplearse en caso necesario.

No obstante, queda justificado, ya que hasta ahora no habíamos tenido ningún contacto directo con un sistema UNIX, y esto nos ha servido para familiarizarnos un poco con los comandos básicos y con su sistema de ficheros. Ha llegado el momento de empezar a trabajar como hay que hacerlo siempre a partir de ahora, es decir, utilizando la cuenta de `home` sólo cuando es estrictamente necesario, como en el primer paso que daremos a continuación, crear un nuevo usuario del sistema y asignarle una cuenta, operación que sólo la puede realizar el `home`. Procedemos pues a crear un usuario.

```
root@tty1[etc]# useradd user00
```

Hemos creado nuestro primer usuario, pero el proceso ha sido un tanto opaco pues el sistema no nos ha retornado ninguna información respecto a este comando que acabamos de ejecutar. No sabemos pues ni a qué grupo o grupos pertenece este usuario, dónde tiene este el directorio home, qué *shell* se le ha asignado por defecto, etc. Mucha de esta información la encontraremos en el fichero de *passwords* (*/etc/passwd*) así que analicemos, por campos, su contenido:

```
root@tty1[/#]# cd /etc
root@tty1[etc]# cat passwd
root:x:0:0:root:/home/root:/bin/bash
daemon:x:1:1:daemon:/usr/sbin:/bin/sh
bin:x:2:2:bin:/bin:/bin/sh
.
.
.
partimag:x:104:65534::/home/partimag:/bin/false
user00:x:1001:100::/home/user00:/bin/bash
```

La información deseada la encontramos en la última línea del fichero, pues nuestro usuario ha sido el último en añadirse. Analicemos el contenido de esta línea:

- `user00` es el nombre del usuario, que ya sabíamos porque lo hemos creado nosotros mismos.
- `x` su *password* se halla en el fichero de shadow, */etc/shadow*.
- `1001` es su número de identificación como usuario (UID).
- `100` es el número de identificación de su grupo (GID).
- No tiene ningún comentario asociado.
- `/home/user00` éste es su directorio home, tal como era de esperar, pues todos los usuarios tienen su home en `/home/usuario`.
- `/bin/bash` el *shell* con el cual el usuario se encontrará al iniciar la sesión es el *bash*, el mismo que hemos utilizado hasta ahora.

La pregunta que nos formulamos inmediatamente ante estas informaciones es relativa al *password* del usuario. Debemos pues consultar el fichero *shadow*, ya que así lo indica el fichero */etc/passwd*. De paso, introduciremos un concepto nuevo, el de filtro, que en este caso se materializa con el comando

`grep` (*general regular expression processor*). Los filtros son herramientas extremadamente potentes y muy usadas en UNIX, y su campo de acción se extiende mucho más allá de lo que comúnmente se entiende por filtro. En este caso, pasaremos, mediante una tubería o *pipe*, la salida de `cat` a `grep`, para que este muestre por pantalla aquellas líneas que contengan la palabra que le pasamos como parámetro, `user00`:

```
root@tty1[etc]# cat shadow | grep user00
user00:!:12115:0:99999:7:::
```

A partir de ahora no debemos preocuparnos más: el segundo campo nos indica que nuestro usuario no tiene *password*. Si lo hubiese tenido, no lo podríamos conocer, pues tal como se ha dicho, los *passwords* se guardan encriptados y la encriptación es unidireccional. Pero esto tampoco debería preocuparnos, ya que `home`, mediante el comando `passwd`, puede cambiar el *password* de cualquier otro usuario. Así pues, lo único que realmente debemos intentar es no olvidar el *password* de `home`, que tampoco tiene *password* en este caso, tal como `shadow` nos indica, aunque si esto sucediera, también tiene solución. Continuemos con nuestra investigación acerca de las propiedades de nuestro nuevo usuario. `/etc/group` nos ayudará a saber exactamente a qué grupos pertenece:

```
root@tty1[etc]# cat group | grep user00
root@tty1[etc]# cat group | grep 100
users:x:100:knoppix
knoppix:x:1000:
```

Con la primera línea de comandos nos preguntamos, con respuesta negativa, si `/etc/group` tiene alguna referencia explícita a `user00` (también se podría haber hecho mediante el comando `groups: groups user00`). Con la segunda buscamos el reverso del grupo 100, grupo primario de `user00` según `/etc/passwd`, grupo que se llama `users` en este caso. Así pues, ya podemos afirmar que nuestro nuevo usuario pertenece a un solo grupo, y que este es `user`. El fichero `/etc/group` también se puede editar para añadir usuarios a grupos y crear grupos nuevos, pero hay que remarcar que en ningún caso en el campo de usuarios pertenecientes a un grupo en concreto se puede poner el nombre de otro grupo con la intención de añadir todos los usuarios de este último al primero. Pero esta práctica no es demasiado recomendable, ya que existen comandos específicos para trabajar con grupos (`newgrp`, `addgroup`, etc.)

Queda sólo una última cuestión por resolver: si listamos los contenidos de `/home/`, veremos que el subdirectorio `/user00/` no existe. Debemos, pues, crearlo y asignarle las propiedades y los atributos pertinentes manualmente:

```
root@tty1[etc]#mkdir /home/user00
root@tty1[etc]#chown user00 -R /home/user00
root@tty1[etc]#chgrp users -R /home/user00
root@tty1[etc]# cd /home
root@tty1[home]# ls -la
total 0
drwxr-xr-x 5 root root 100 Mar 4 08:12 .
drwxrwxrwt 4 root root 80 Mar 4 08:35 ..
drwxr-xr-x 2 knoppix knoppix 40 Mar 4 08:35 knoppix
drwxr-xr-x 2 root root 40 Mar 4 08:35 root
drwxr-xr-x 2 user00 users 60 Mar 4 08:12 user00
```

Nuevos usuarios en Debian

El proceso de adición de nuevos usuarios al sistema mediante Debian es mucho más sencillo, como se verá más adelante. Pero crear uno mediante KNOPPIX no ha sido una tarea en balde, pues nos ha servido para familiarizarnos con el sistema y aprender comandos nuevos.

Actividad

3.7 Mediante `man`, comprended el funcionamiento de los comandos `chown` y `chgrp`.

Ha llegado el momento de entrar en el sistema como nuevo usuario. Lo haremos mediante el comando `su`, el cual abre un proceso hijo con un *login* con el usuario que le hayamos pasado. Como *root* podemos utilizar siempre este mecanismo para entrar como otro usuario sin necesidad de conocer su *password*, ya que al ejecutar `su` como *root* este no es necesario; además, se da el caso que el usuario que hemos creado no tiene *password*, y por tanto este nunca se pedirá. Pero, si probásemos de ejecutar `su` en cualquier otra circunstancia sí que se nos pediría el *password* del usuario:

```
root@tty1[home]# su user00
su(pam_unix)[4312]: session opened for user user00 by (uid=0)
user00@tty1[home]$
```

Notemos primeramente el cambio de aspecto del *prompt*. Hemos dejado de ser usuario *home*, para pasar a ser *user00*, por lo que hemos perdido los privilegios de *root*, hecho que se manifiesta por el cambio del último carácter del *prompt*. Podemos acceder ahora a entrar en nuestro directorio *home*, creemos un fichero y cambiémosle los atributos para que tan sólo *user00* pueda leerlo, ejecutarlo y escribir en él. De momento, el permiso de ejecución no tiene mucho sentido para nosotros, pues no sabemos aún crear ficheros ejecutables, pero es bueno conocerlo de antemano para cuando se precise de él:

```
user00@tty1[home]$ cd
user00@tty1[user00]$ echo "only user00 can read, write and execute this file." > user00file
```

```
user00@tty1[user00]$ chmod 700 user00file
```

Actividad

3.8 Cread un nuevo usuario siguiendo los pasos anteriormente descritos, y comprobad que, efectivamente, este nuevo usuario no puede ni leer el fichero recién creado ni escribir en él.

3.8. Gestión de procesos

UNIX se caracteriza por una excelente gestión de los procesos que se ejecutan sobre el sistema. En primer lugar debemos aprender a detectar qué procesos están corriendo sobre el sistema y sus particularidades (modo en el que corren, recursos que consumen, quién los está ejecutando, etc.). Ejecutaremos el comando `ps` (*process status*) pasándole diversos parámetros para ver cómo inciden estos sobre la información devuelta por el comando:

```
root@tty1[/]# ps
PID TTY TIME CMD
481 tty1 00:00:00 bash
1559 tty1 00:00:00 ps
```

Sin argumentos `ps` nos informa sobre los procesos que corren sobre el terminal donde se ejecuta; naturalmente el primer proceso siempre corresponderá al *shell*.

Podríamos mandar ejecutar un proceso en *background*, `sleep`, por ejemplo (proceso que simplemente espera que transcurra el número de segundos que le pasemos como parámetro para terminar) y observar el retorno de `ps`:

```
root@tty1[/]# sleep 300
[1] 1703
root@tty1[/]# ps
PID TTY TIME CMD
481 tty1 00:00:00 bash
1703 tty1 00:00:00 sleep
1705 tty1 00:00:00 ps
```

Podemos ahora preguntarnos por todos los procesos que están corriendo sobre el sistema:

```
root@tty1[/]# ps aux
USER PID %CPU %MEM VSZ RSS TTY STAT START TIME COMMAND
root 1 0.4 0.0 72 72 ? S 15:41 0:07 init [2]
root 2 0.0 0.0 0 0 ? SW 15:41 0:00 [keventd]
root 3 0.0 0.0 0 0 ? SWN 15:41 0:00 [ksoftirqd_CPU0]
```

```
root 4 0.0 0.0 0 0 ? SW 15:41 0:00 [kswapd]
root 5 0.0 0.0 0 0 ? SW 15:41 0:00 [bdflood]
root 6 0.0 0.0 0 0 ? SW 15:41 0:00 [kupdated]
root 52 0.0 0.0 0 0 ? SW 15:41 0:00 [kapmd]
root 59 0.0 0.0 0 0 ? SW 15:41 0:00 [khubd]
root 433 0.0 0.1 1368 616 ? S 15:41 0:00 pump -i eth0
root 475 0.0 0.1 1316 596 ? S 15:41 0:00 /usr/sbin/automount
root 481 0.0 0.3 2864 1988 tty1 S 15:41 0:00 /bin/bash -login
root 482 0.0 0.3 2864 1988 tty2 S 15:41 0:00 /bin/bash -login
root 483 0.0 0.3 2856 1952 tty3 S 15:41 0:00 /bin/bash -login
root 484 0.0 0.3 2856 1976 tty4 S 15:41 0:00 /bin/bash -login
root 2086 0.0 0.3 3436 1552 tty1 R 16:06 0:00 ps aux
```

También puede ser interesante en determinadas situaciones ejecutar el comando `top`, que nos muestra la actividad de la CPU, el uso de memoria, etc. de manera interactiva.

Ahora vamos a arrancar un proceso, detenerlo, y mandarlo a ejecutar en *background*. Para hacerlo, haremos un `sleep 20` y pulsaremos la combinación de teclas "Ctrl+Z" antes de 20 segundos, para pararlo, `jobs` para asegurarnos de que efectivamente está parado y conocer su número de identificación, y `bg` junto a su número de identificación para mandarlo ejecutar en modo *background*:

```
root@tty1[/#]# sleep 20
<Ctrl+Z>
[1]+ Stopped sleep 20
\intro
root@tty1[/#]# jobs
[1]+ Stopped sleep 20
root@tty1[/#]# bg 1
[1]+ sleep 20 &
[1]+ Done sleep 20
root@tty1[/#]
```

Tenemos que, al haber transcurrido los 20 segundos, el proceso ha terminado estando aún en *background*, y se nos ha informado por pantalla. Podemos comprobar mediante `ps` que efectivamente no hay ningún proceso corriendo. En este punto, podemos parar un proceso y devolverlo a *foreground* mediante `fg`:

```
root@tty1[/#]# man ls
<Ctrl+z>
[1]+ Stopped man ls
root@tty1[/#]# jobs
[1]+ Stopped man ls
```

```
root@tty1[/# fg 1
```

3.9. Activación y uso del ratón

El ratón es una herramienta extremadamente útil para trabajar en modo consola, ya que permite seleccionar un texto y pegarlo (así es como se han capturado todas las entradas y salidas para redactar el texto de este taller, por ejemplo).

Por lo tanto, lo primero que haremos es configurar el ratón, y lo haremos con el programa más comúnmente utilizado, el `gpm`, el cual automáticamente ya corre en modo *background* (esto se debe a que `gpm` es un *daemon*, término que se analiza con detalle en secciones posteriores).

Hay muchos tipos de ratones (mecánicos, ópticos, láser y *trackball*) y muchos tipos de conexión (puerto serie, puerto PS/2, USB, láser, inalámbricos: radio frecuencia, infrarrojo o *bluetooth*), aunque actualmente los más utilizados son los que tienen el tipo de conector USB o el tipo PS/2 (normalmente se distribuyen con los dos tipos de conectores). Si tenemos un ratón del primer tipo, ejecutaremos la línea siguiente:

```
#gpm -m /dev/input/mice -t autops2
```

Si lo que tenemos es un ratón conectado al puerto PS/2, para activarlo se usará el mismo procedimiento anterior variando únicamente el *device* y el tipo de ratón:

```
#gpm -m /dev/psaux -t ps2
```

En principio, después de ejecutar una de las dos líneas de comandos anteriores, como `home`, moviendo el ratón deberíamos ver, en todos los terminales, el indicador de posicionamiento del ratón, y al ejecutar:

```
sofia@tty1[/$ ps aux | grep gpm
```

deberíamos obtener una respuesta del tipo

```
root 3594 0.0 0.1 1632 532 ? Ss 00:28 0:00 gpm -m
/dev/input/mice -t autops2
```

conforme `gpm` está corriendo en *background*.

Si no fuese así, es que nuestro ratón no es estándar. En este caso deberemos leer con atención el *man* de `gpm` y ejecutar `gpm -t help` para tratar de identificar el tipo de ratón que se adapte al que tenemos.

Una vez configurado, podemos seleccionar la parte de texto que nos interese, y al pulsar el botón del medio pegaremos el contenido seleccionado en la posición actual del cursor. Si se está acostumbrado a usar el ratón para marcar el posicionamiento del cursor, puede que los resultados que obtengamos no sean precisamente los deseados, pero practicando un poco, enseguida nos acostumbraremos a este modo de operar.

También podemos configurar el `gpm` mediante el comando `gpmconfig` o la utilidad `dpkg-reconfigure gpm`.

Actividad

3.9 ¿Cómo configuraríamos el Touch Pad para que emule un ratón de dos botones?

Hay que destacar que el contenido del *buffer* del ratón se conserva al pasar de una *tty* a otra.

Actividad

3.10 Sacando provecho del hecho de que el contenido del *buffer* del ratón se mantiene entre terminales, abrid en una sesión de `vi` y en otra situaros en la raíz del sistema de ficheros, listad sus contenidos con detalle y portad estos datos al editor de texto. Salvad los contenidos del fichero de texto y mediante `cat` comprobad que efectivamente hemos obtenido los resultados deseados.

3.10. Otras operaciones

Para finalizar este primer taller, ejecutaremos una serie de comandos para seguir el proceso de familiarización con el sistema e ir adquiriendo recursos para poder solucionar futuros problemas que puedan surgir.

Debemos informarnos acerca del sistema, el tipo de máquina sobre el que corre, el hardware que tengamos instalado, etc.

Así que aquí tenéis unos cuantos comandos, no olvidéis que con `man` y el nombre del comando tenéis una ayuda explicando para qué sirven y todas las opciones que pueden tener.

```
knoppix@0[knoppix]$ uname -a
Linux Knoppix 2.6.12 #2 SMP Tue Aug 9 23:20:52 CEST 2005 i686 GNU/Linux

knoppix@0[knoppix]$ cat /proc/cpuinfo
processor       : 0
vendor_id     : GenuineIntel
cpu family    : 15
model         : 2
model name    : Intel(R) Pentium(R) 4 CPU 2.80GHz
```

```
stepping      : 7
cpu MHz       : 2801.835
cache size    : 512 KB
fdiv_bug      : no
hlt_bug       : no
f00f_bug      : no
coma_bug      : no
fpu           : yes
fpu_exception : yes

cpuid level   : 2
wp            : yes
flags         : fpu vme de pse tsc msr pae mce cx8 sep mtrr pge mca cmov pat pse36 clflush dts
acpi mmx fxsr sse sse2 ss ht tm pbe cid
bogomips      : 5455.87
```

```
knoppix@0[knoppix]$ lspci
```

```
0000:00:00.0 Host bridge: Silicon Integrated Systems [SiS] SiS645DX Host & Memory & AGP
Controller (rev 01)
0000:00:01.0 PCI bridge: Silicon Integrated Systems [SiS] Virtual PCI-to-PCI bridge (AGP)
0000:00:02.0 ISA bridge: Silicon Integrated Systems [SiS] SiS962 [MuTIOL Media IO] (rev 14)
0000:00:02.1 SMBus: Silicon Integrated Systems [SiS]: Unknown device 0016
0000:00:02.3 FireWire (IEEE 1394): Silicon Integrated Systems [SiS] FireWire Controller
0000:00:02.5 IDE interface: Silicon Integrated Systems [SiS] 5513 [IDE]
0000:00:02.6 Modem: Silicon Integrated Systems [SiS] AC'97 Modem Controller (rev a0)
0000:00:02.7 Multimedia audio controller: Silicon Integrated Systems [SiS] Sound Controller (rev a0)
0000:00:03.0 USB Controller: Silicon Integrated Systems [SiS] USB 1.0 Controller (rev 0f)
0000:00:03.1 USB Controller: Silicon Integrated Systems [SiS] USB 1.0 Controller (rev 0f)
0000:00:03.2 USB Controller: Silicon Integrated Systems [SiS] USB 1.0 Controller (rev 0f)
0000:00:03.3 USB Controller: Silicon Integrated Systems [SiS] USB 2.0 Controller
0000:00:04.0 Ethernet controller: Silicon Integrated Systems [SiS] SiS900 PCI Fast Ethernet (rev 91)
0000:00:08.0 CardBus bridge: O2 Micro, Inc. OZ6912 Cardbus Controller
0000:01:00.0 VGA compatible controller: ATI Technologies Inc Radeon R250 Lf
[Radeon Mobility 9000 M9] (rev 01)
```

```
knoppix@0[knoppix]$ df
```

S.ficheros	Bloques de 1K	Usado	Dispon	Uso%	Montado en
/dev/root	2471	21	2450	1%	/
/ramdisk	401312	8388	392924	3%	/ramdisk
/UNIONFS	7764900	7371976	392924	95%	/UNIONFS
/dev/hdc	4067388	4067388	0	100%	/cdrom
/dev/cloop	4963828	4963828	0	100%	/KNOPPIX

```
/dev/cloop2          2399762  2399762      0 100% /KNOPPIX2
/UNIONFS/dev/sda1   255452   14552    240900    6% /mnt/sda1

knoppix@0[sda1]$ free
              total        used         free       shared    buffers     cached
Mem:          514720      495232      19488            0        15476     350084
-/+ buffers/cache: 129672      385048
Swap:         497972            0      497972
```

Actividad

3.11 En el directorio virtual `/proc/` y en sus subdirectorios encontraremos mucha información relativa a nuestro sistema en ficheros de texto. Situaros en este directorio, y mediante `more` o `cat` explorad la información de estos ficheros.

3.11. Conclusión

Éste ha sido nuestro primer contacto con un entorno UNIX. Ha servido para romper el mito de que trabajar en este tipo de sistemas operativos es complicado y difícil. Es más, ha servido para que empecemos a intuir su potencia y versatilidad. Hemos aprendido a movernos por su sistema de ficheros y a realizar operaciones con estos, a buscar información, etc. Todo lo que hemos aprendido hasta ahora nos será de gran utilidad de aquí en adelante y nos servirá de base para ampliar nuestros conocimientos.

Por otra parte, la gran potencia de autodetección y configuración de hardware de KNOPPIX provoca que este nos pueda ser muy útil a la hora de instalar Debian en el próximo taller si surgieran problemas de hardware. Siempre podremos volver a arrancar KNOPPIX y estudiar cómo ha solucionado este el problema (básicamente estudiando los archivos de configuración).

Como última actividad del taller, podemos volver a arrancar KNOPPIX en modo gráfico, es decir, sin pasar el parámetro 2 al iniciarlo (una manera de hacerlo puede ser pasando los parámetros `knoppix lang=es wheelmouse`).

4. Instalación de GNU/Linux

4.1. Introducción

En este apartado veremos los pasos esenciales que se siguen en la mayoría de los procesos de instalación de GNU/Linux. Aunque cada distribución tiene su propio entorno de instalación, en todas ellas deben existir unos pasos básicos. En este apartado veremos estos pasos, explicando los conceptos necesarios para superarlos correctamente. Es importante que antes de instalar un nuevo sistema operativo conozcamos adecuadamente los componentes principales que tenemos instalados en nuestro ordenador para poder configurarlo todo adecuadamente, aun cuando la distribución que utilicemos incorpore detección de hardware.

Es posible que en un solo disco duro tengamos instalados dos o más sistemas operativos totalmente independientes. Aunque el proceso de instalación de otro sistema operativo en el mismo disco (o en otro instalado en el ordenador) no debería interferir con las particiones de los demás, es aconsejable hacer copias de seguridad de todos nuestros documentos. A pesar de que si seguimos adecuadamente los pasos que detallaremos a continuación es prácticamente imposible perder información, siempre es recomendable la prudencia y realizar copias de los archivos que realmente nos importan.

Preparación de la instalación de Linux

Antes de empezar el proceso de instalación es aconsejable conocer la marca y el modelo de la tarjeta gráfica y de sonido que tenemos instalada; la tarjeta de red; la marca, el tipo y las características del monitor, así como cualquier otro hardware especial que tengamos. Generalmente, para la placa base, la CPU y la memoria RAM, no suele ser necesario conocer sus características. Para obtener esta información, podemos recurrir a los manuales entregados en la compra del ordenador o, si tenemos otro sistema operativo instalado, recurrir a él para este fin (en sistemas WindowsTM lo podemos conseguir a partir del panel de control).

4.2. Arrancando

Generalmente, todas las distribuciones de GNU/Linux proporcionan algún tipo de medio para el arranque del proceso de instalación. Actualmente se suele proporcionar un CD o DVD de arranque o, en caso de que nuestro ordenador no tenga el lector correspondiente o queramos realizar una instalación remota, se proporciona un disquete de arranque.

El primer paso del proceso suele ser elegir qué tipo de instalación queremos realizar. Generalmente, la elección suele ser para identificar qué tipo de usuario está instalando el sistema para, según éste, proporcionarle más o menos información y dejarle configurar con más precisión el sistema o no. Si tenemos

los conocimientos suficientes, es recomendable hacer la instalación en modo experto (o similar) para poder adaptar más el sistema a nuestras necesidades específicas. En algunas distribuciones, este primer paso sirve para seleccionar la versión del núcleo que queremos instalar o para configurar el proceso de instalación en modo gráfico, texto, etc. Es imprescindible leer atentamente la información que se nos proporciona en esta primera fase para poder elegir adecuadamente lo que más se ajuste al destino que queramos darle al sistema.

Seguidamente, la mayoría de las distribuciones nos dejan elegir el tipo de teclado (o configuración similar) que queremos utilizar. Si bien los hay de muchas clases diferentes, los más frecuentes son los qwerty (los primeros caracteres empezando por arriba y la izquierda del teclado), con lo cual deberíamos seleccionar `qwerty/es` (Spain).

Métodos de instalación

Algunas distribuciones de GNU/Linux nos permiten realizar la instalación desde cualquier medio: CD, DVD, FTP, HTTP, disco duro, NFS, etc. También existen métodos de instalación que permiten arrancar el proceso desde otros sistemas operativos.

4.3. Particionando del disco

Particionar el disco duro es una de las partes más críticas de todo el proceso. Este paso significa dividir el disco duro en varias secciones, por lo que cada una de ellas se toma como unidad independiente. Si ya tenemos un sistema operativo instalado en nuestro ordenador, el disco estará particionado en una o varias particiones, pero si el disco es nuevo, generalmente no.

Para instalar GNU/Linux debemos disponer de, al menos, una partición para él. El hecho de que al modificar el tamaño de una partición debemos eliminarla y crearla de nuevo implica perder toda la información que tenemos en ella. Por este y otros motivos, existen programas que nos permiten modificar el tamaño de las particiones sin tener que eliminarlas. El `fdisk` es un programa con licencia GPL que nos permite redimensionar nuestras particiones formateadas con FAT (para sistemas WindowsTM de la rama no NT) sin perder su información. También existen otros programas comerciales que nos permiten efectuar este tipo de operación con cualquier otro sistema de ficheros, de modo que si no queremos perder la información de nuestros sistemas, deberemos utilizar alguno de ellos antes de empezar con todo el proceso.

Particiones del disco

Si bien con una o dos particiones es suficiente para poder instalar GNU/Linux, es interesante dividir el disco en más fragmentos y situar ciertos directorios en diferentes unidades para poder efectuar una gestión más eficiente de los recursos, evitar caídas del sistema por saturación de disco, etc. De todos modos, estos aspectos los dejaremos para cursos más avanzados de administración.

Es recomendable que GNU/Linux utilice dos particiones en el disco duro. Una servirá para guardar los ficheros del sistema y la otra para la *swap*. La *swap* es una zona de intercambio entre la memoria RAM del ordenador y el disco duro.

Elección del sistema de ficheros

Aunque hay modos de instalar GNU/Linux utilizando el sistema de ficheros de otro sistema operativo, no es recomendable utilizar este tipo de instalación porque el rendimiento del sistema baja considerablemente.

Sirve cuando el sistema operativo tiene toda la memoria RAM ocupada y los programas en ejecución piden más. Es en este momento cuando se empieza a utilizar el *swap* para guardar zonas de RAM que no se están utilizando, intercambiándolas para que las aplicaciones no se queden sin memoria disponible. También es posible prescindir de *swap*, pero no es recomendable porque el sistema no podrá gestionar tan adecuadamente sus recursos; además, al utilizar simultáneamente muchas aplicaciones, éstas se quedarán sin memoria con más facilidad. Aunque el tamaño de la *swap* puede ser tan grande como queramos, se recomienda que este sea el doble de la RAM instalada en el ordenador si tenemos 64 MB o menos, e igual si tenemos más. Estos cálculos están basados en pruebas de rendimiento del sistema que nos demuestran que llega un punto en el que, si las aplicaciones necesitan utilizar demasiada memoria *swap*, el rendimiento se decrecienta mucho, lo que provoca que el sistema quede prácticamente saturado (para ver qué cantidad de memoria RAM y *swap* se está utilizando, el sistema nos proporciona el comando `free`).

Existen varias aplicaciones para fragmentar el disco. Una de las primeras que apareció fue el `fdisk`, aunque actualmente existen otras, como `cdisk`, `diskDruid`, etc. En algunos procesos de instalación se puede elegir cuál queremos utilizar, aunque todas permiten hacer exactamente lo mismo cambiando, eso sí, la presentación, el entorno, etc. El modo como GNU/Linux identifica los discos es `/dev/hdX` para los discos IDE y `/dev/sdX` para los SCSI y los Serial ATA, donde en ambos casos la *X* es una letra, correspondiente con el disco al que nos queramos referir de la siguiente manera:

Clases de discos duros

Para los ordenadores personales existen tres clases de discos duros: los IDE, los Serial ATA y los SCSI. En la actualidad, la mayoría de las placas base llevan controladoras Serial ATA. Las controladoras SATA permiten hasta cuatro o seis discos duros. Las controladoras SCSI (*small/smart computer system interface*) permiten hasta 8 dispositivos y tienen tasas de transferencia más altas, aunque su precio también es bastante más elevado que los IDE.

Tabla 4.1

Dispositivo	Significado
<code>/dev/hda</code>	Maestro del primer canal IDE
<code>/dev/hdb</code>	Esclavo del primer canal IDE
<code>/dev/hdc</code>	Maestro del segundo canal IDE
<code>/dev/hdd</code>	Esclavo del segundo canal IDE
<code>/dev/sda</code>	Primer disco de la controladora SCSI o SATA
<code>/dev/sdb</code>	Segundo disco de la controladora SCSI o SATA

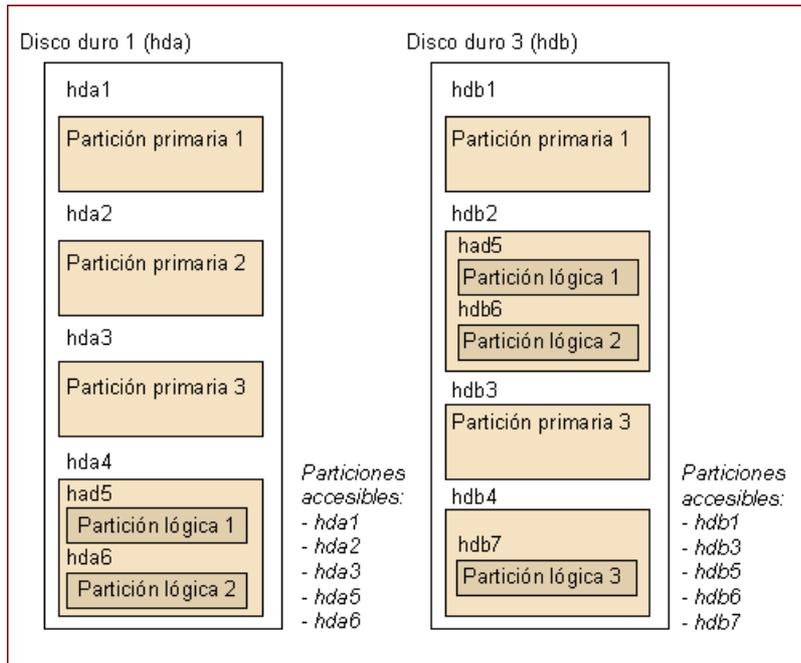
Master boot record

Para guardar la información de particiones y el programa de arranque, los discos tienen una zona de datos reservada llamada MBR (*master boot record*).

Si tenemos más de un disco en nuestro ordenador, antes de entrar en el programa de fraccionamiento podremos elegir sobre cuál de ellos operar. Cuando creamos una partición se nos preguntará si debe ser primaria o lógica. En un disco duro podemos tener hasta cuatro particiones primarias y hasta 64 lógicas. Si no necesitamos más de 4 particiones, podemos elegir cualquiera de

los dos tipos. Si necesitamos más, deberemos tener en cuenta que las lógicas se sitúan dentro de una primaria (hasta un máximo de 16 para cada una), de modo que no podemos tener 4 particiones primarias creadas y después añadir otras lógicas. En este caso, deberíamos crear 3 primarias y hasta 16 lógicas en la cuarta partición primaria. En la siguiente figura podemos ver un ejemplo de manera gráfica:

Figura 4.1



Cuando creamos una partición, debemos indicar qué sistema de ficheros utilizaremos para ésta (Linux ext2, Linux ext3 o Linux swap). Una vez realizadas las particiones, guardaremos la configuración y debemos indicar al proceso de instalación dónde queremos situar la raíz del sistema de ficheros (*root* filesystem) y el *swap* del sistema. Una vez efectuados estos pasos, ya podremos continuar con el resto del proceso de instalación.

Partición activa

De todas las particiones de un disco duro podemos elegir una para que sea la activa. Este *flag* sirve para indicar a la BIOS o la EFI del sistema cuál es la partición que debe iniciar si en la MBR no encuentra ningún programa de arranque.

4.4. Instalación de módulos

Los módulos del núcleo son partes de software especializadas en alguna tarea concreta. Al haber toda clase de dispositivos diferentes y decenas de funciones para múltiples sistemas de ficheros, operaciones de gestión en red, etc., se decidió no incluir de manera estándar todos estos *drivers* y funciones. En las primeras versiones de Linux, cuando el núcleo que teníamos no incluía alguna función, debíamos recompilarlo completamente y generar uno nuevo adaptado a nuestras necesidades. Con la incorporación de los módulos, todo este proceso no es necesario y podemos seleccionar directamente las funciones que necesitamos.

Generalmente, las distribuciones ya incorporan centenares de módulos diferentes para el núcleo Linux. Se suelen organizar en diferentes categorías para facilitar su localización y, normalmente, con el mismo nombre del módulo o la breve descripción que se facilita con este ya sabremos para qué dispositivo está diseñado o qué función realiza. Por esta razón decíamos anteriormente que era importante conocer el hardware de nuestro ordenador: en este paso podremos elegir con más precisión los módulos que necesitamos. En algunos de ellos es obligatorio pasar algún parámetro especial (como la dirección de E/S, la interrupción que utiliza el dispositivo, etc.), información que podemos obtener por medio de la BIOS o EFI del sistema o por los procedimientos que anteriormente comentábamos.

También es cierto que si el proceso de instalación lleva algún tipo de programa para el reconocimiento automático de hardware, todo el proceso de selección y carga de módulos no es necesario porque ya se realiza de manera automática. Sin embargo, es posible que no se detecte adecuadamente alguno de los dispositivos que tengamos instalados, en cuyo caso sí que debemos incluir manualmente el módulo correspondiente.

Si en el momento de instalar el sistema nos olvidamos de incluir algún módulo (o instalamos algún nuevo dispositivo) siempre podemos recurrir a los comandos `insmod` (para agregar un nuevo módulo), `lsmod` (para listar los instalados), `rmmmod` (para eliminar alguno) y `modprobe` (para probar alguno y, si funciona correctamente, incluirlo en el núcleo). Todos estos módulos no son más que ficheros binarios que solemos encontrar en el directorio `/lib/modules/` del sistema.

Si tenemos problemas para descubrir qué hardware tenemos instalado en el ordenador, una utilidad muy práctica que se suele incluir en las distribuciones es `discover`. Con ésta, podremos saber exactamente qué componentes tenemos y qué módulos¹ les corresponden.

⁽¹⁾El fichero de configuración de los módulos se suele encontrar en `/etc/modules`.

4.5. Configuración básica de la red

Después de configurar los módulos que se incluirán en el núcleo del sistema operativo deberemos configurar la red (si tenemos la tarjeta necesaria). Aunque en este documento no entraremos en detalles sobre redes de computadores, daremos las ideas necesarias para poder realizar este paso sin complicaciones.

Lo primero que se pedirá es el nombre que queremos darle al sistema. Este nombre servirá para referirnos a él sin tener que recordar siempre su dirección IP. Una vez entrado el nombre, se suele pedir si en nuestra red utilizamos un mecanismo llamado DHCP o BOOTP, que consiste en tener un servidor especial que se encarga de asignar automáticamente las IP a los ordenadores que arrancan. Si utilizamos este mecanismo, debemos indicarlo, y si no, se nos preguntará por la IP y máscara de nuestro ordenador. Si no conocemos estos

Dirección IP

Una dirección IP es la identificación de un ordenador dentro de una red cuando utilizamos el protocolo TCP/IP, el que más se utiliza en Internet.

datos, debemos dirigirnos al administrador de nuestra red. Seguidamente debemos introducir la IP del *gateway* de nuestra red. El *gateway* es un dispositivo u ordenador que actúa de puente entre nuestra red local e Internet (si no tenemos ningún dispositivo de este tipo, podemos dejar en blanco este campo). A continuación, debemos especificar el (o los) servidor de nombres que utilizamos. Un servidor de nombres (servidor DNS) es una máquina que nos proporciona la equivalencia entre un nombre y una dirección IP. Si no sabemos cuál usamos, también deberemos recurrir al administrador de la red.

Si estamos en una red local, debemos consultar al administrador de la misma para que nos proporcione toda la información necesaria al respecto. Si tenemos otro sistema operativo instalado en el ordenador, también podemos acceder a su configuración para obtenerla. Sin embargo, en ningún caso nos podemos inventar estos valores porque lo más probable es que no se configure adecuadamente y provoquemos problemas en la red local.

4.6. Sistema de arranque

Una vez configurados todos estos aspectos, debemos instalar un pequeño programa en el disco duro para que en el proceso de arranque del ordenador podamos elegir qué sistema operativo de los que tenemos instalados queremos arrancar. Aunque sólo hayamos instalado GNU/Linux, también deberemos instalar este programa, ya que el sistema de arranque de este lo necesita.

Existen varias aplicaciones para realizar este proceso. Las más usuales son el Lilo (Linux Loader) y el Grub (GNU Grand Unified Bootloader). Lo único que hacen estas aplicaciones es iniciar el proceso de carga y ejecución del núcleo del sistema operativo que le indiquemos. Generalmente, todas las distribuciones detectan si tenemos algún otro sistema operativo instalado en los discos duros y nos configuran automáticamente el sistema de arranque. Lo único que debemos tener en cuenta es que habrá que situar este programa correctamente para que se ejecute al arrancar el ordenador. Normalmente se suele poner en la MBR del disco maestro del primer canal IDE o SCSI, que es el primer sitio que la BIOS o EFI del ordenador inspecciona buscando un programa de estas características.

4.7. Elección de paquetes

La mayoría de procesos de instalación incluyen dos formas de seleccionar los programas que instalaremos en el sistema: básico o experto. Con el proceso de selección básico generalmente se agrupan los paquetes disponibles por grandes grupos de programas: administración, desarrollo de software, ofimática, matemáticas, etc. Si todavía no conocemos exactamente los programas que vamos a utilizar, este tipo de instalación es el más adecuado porque podremos escoger, de manera muy general y sin entrar en detalles, qué tipo de programas utilizamos.

Paquetes

Un paquete está formado por uno o varios programas/librerías relacionados entre sí, que se agrupan para formar un único bloque. La mayoría de las distribuciones incluyen utilidades para el manejo de paquetes (instalación, eliminación, configuración, etc.). Esta clase de organización es muy útil porque al necesitar un programa, utilidad, etc. podemos instalarlo todo a la vez.

Cuando conozcamos un poco más el sistema y sepamos qué es exactamente lo que vamos a utilizar, es mejor la selección experta de paquetes. Con este tipo de selección podremos ajustar mucho mejor qué programas necesitamos, con lo que nos ahorraremos espacio en el disco y evitaremos que el sistema cargue más programas de los necesarios. Al instalar un sistema para un uso específico (servidor http, cvs, etc.) es muy recomendable elegir sólo aquellos programas que realmente utilizaremos para evitar problemas de seguridad (cuantas menos puertas dejemos abiertas al exterior, más seguro será el sistema).

Algunas distribuciones también admiten la posibilidad de obtener los paquetes desde ubicaciones diferentes, como uno o varios CD o DVD, desde servidores en Internet, etc. Debian GNU/Linux fue la primera en tener un sistema de este tipo, denominado `apt`. Este tipo de gestión es muy útil porque nos proporciona mucha flexibilidad y nos mantiene informados de las últimas correcciones y actualizaciones de los programas.

4.8. Otros aspectos

Debemos saber qué hacer si hemos tenido algún problema con la instalación o en algún momento el sistema de arranque no nos deja cargar el sistema operativo. Generalmente, en el proceso de instalación existe algún paso donde se nos pregunta si queremos crear un disquete de recuperación. Siempre es muy recomendable generar este disquete, ya que nos permite cargar el sistema operativo y acceder al sistema de ficheros para arreglar lo que sea necesario.

En algunas distribuciones, con el mismo CD de arranque podremos hacer lo mismo. En el caso de Debian, por ejemplo, con el mismo proceso de arranque se incluye una consola (apretando "Ctrl+F2" podemos acceder a ella) con los comandos básicos para que podamos realizar operaciones esenciales de recuperación. De todos modos, si nos encontramos con algún grave inconveniente que no nos permite arrancar el sistema correctamente y queremos todas las herramientas usuales, también podemos arrancar con un live-CD de Knoppix o cualquier otra distribución y montar la unidad donde tengamos instalado el sistema para arreglar la disfunción. Lo que sí que es importante es disponer de alguna de estas herramientas y haberla probado antes de que ocurra algún problema serio para estar siempre preparados.

La mayoría de los procesos de instalación utilizan una aplicación denominada bootstrap, que también podemos instalar en el sistema con el paquete correspondiente. Con ella podríamos crearnos nuestro propio proceso de instalación o ver cómo realiza realmente el sistema estas operaciones de instalación y configuración. La mayoría de ellas las podemos reproducir con el programa

Actualización de RedHat

RedHat también ha adoptado un sistema de descarga o actualización del mismo estilo que el `apt` de Debian.

`base-config` o alguno de los otros que él mismo llama (podéis encontrar más información en su manual), aunque siempre podemos recurrir a los mismos ficheros de configuración del sistema operativo para realizarlo manualmente.

5. Taller de instalación de Debian Etch

5.1. Introducción

Si el primer taller nos servía para dar nuestros primeros pasos sobre un sistema tipo UNIX, y para ello utilizábamos una distribución que no dejase rastro en nuestro ordenador, pues se arrancaba y se ejecutaba desde CD-ROM o DVD-ROM, este debe servirnos para aprender a instalar un sistema básico GNU/Linux en nuestro ordenador.

La distribución elegida para el desarrollo del taller ha sido la Debian GNU/Linux 4.0, conocida como Etch (la más reciente en el momento de la edición de estos materiales), que se publicó el 8 de abril del 2007 tras 21 meses de desarrollo constante. Debian GNU/Linux es un sistema operativo libre que soporta un total de once arquitecturas de procesador.

En cuanto al software, entre las novedades se encuentran los entornos de escritorio GNOME 2.14, KDE 3.5.5a y Xfce 4.4; Ofimática OpenOffice.org 2.0.4a, KOffice 1.6, GNUcash 2.0.5, GNUMeric 1.6.3 y Abiword 2.4.6; Coreo Evolution 2.6.3 y mensajería Gaim 2.0; iceweasel 2.0.0.2 es el navegador Firefox, mientras que icedove 1.5 es el cliente de correo Thunderbird; ambos programas son versiones que no utilizan las marcas registradas.

También incluye programas criptográficos, es compatible con la versión 2.3 del FHS y con aquellos programas desarrollados para la versión 3.1 de la LSB.

Debian GNU/Linux 4.0 introduce una nueva interfaz gráfica del sistema de instalación que soporta tanto gráficas que utilizan caracteres compuestos como lenguas complejas. El sistema de instalación de Debian GNU/Linux ahora está traducido a 58 idiomas. A partir de Debian GNU/Linux 4.0, se ha mejorado la seguridad y la eficiencia del sistema de gestión de paquetes.

Debian GNU/Linux se ejecuta en ordenadores que van desde PDA y sistemas de bolsillo a supercomputadores, pasando por prácticamente cualquier sistema intermedio. Hay mantenimiento para un total de once arquitecturas: Sun SPARC (sparc), HP Alpha (alpha), Motorola/IBM PowerPC (powerpc), Intel IA-32 (i386) e IA-64 (ia64), HP PA-RISC (hppa), MIPS (mips, mipsel), ARM (arm), IBM S/390 (s390) y (por primera vez introducido en Debian GNU/Linux 4.0) AMD64 e Intel EM64T (amd64).

La decisión de elegir Debian frente a RedHat para el desarrollo de este taller, y de los dos restantes, no ha sido nada fácil, pues RedHat ofrece productos comerciales que tienen muy buena acogida en el mundo empresarial y, en ge-

neral, se considera mucho más sencillo instalar una RedHat que una Debian. El hecho de que se haya optado por Debian tiene estas causas principalmente: en primer lugar, esta distribución es la que sigue más fielmente la filosofía GNU/Linux y todo se hace gracias al trabajo voluntario de miles de personas; en segundo lugar, probablemente es una de las distribuciones que, tanto a la hora de instalar como de mantener, deja más libertad a los usuarios, y, como último punto fundamental, por su sistema de paquetes, que probablemente es el más consistente que existe actualmente y que dispone de 18.733 paquetes. Se ha optado, pues, por Debian no porque se considere mejor que RedHat (seguro que existen tantas opiniones al respecto como usuarios de ambas distribuciones), sino porque simplemente se ha creído que su flexibilidad la convierte en una distribución muy apta para fines didácticos. Pero siendo conscientes del fuerte arraigo que tiene RedHat, se ha dedicado un apéndice a esta distribución para que el lector pueda conocerla también y pueda formarse su propia opinión sobre ella.

Tampoco hay que olvidar que, aparte de estas dos distribuciones, existen muchas más. Pero creemos que, cuando ya se ha tenido un primer contacto con alguna de ellas, es tarea de cada usuario ir probando distintas distribuciones e ir forjándose una opinión propia de cuál es la que se adapta mejor a sus necesidades o exigencias. Por este motivo, una vez más animamos a llevar a cabo todo tipo de experimentos y pruebas, y que cada cual dirija sus esfuerzos hacia donde crea más interesante. GNU/Linux no es un sistema cerrado, sino todo lo contrario, GNU/Linux es sinónimo de libertad, y por este motivo la intención básica de este módulo es, en general, que una vez terminado se hayan sentado las bases de conocimiento necesarias para que se pueda ejercer sin ningún tipo de impedimento esta libertad, con el beneficio de todas sus ventajas y asumiendo todas sus consecuencias.

Cabe remarcar que en España, y en concreto en el sistema educativo, son muchas las comunidades autónomas que están apostando por el software libre. Empezó Extremadura, con GnuLinEx, una distribución GNU/Linux basada en Debian. Y le siguieron Guadalinux en Andalucía, LliureX en la Comunidad Valenciana, Max en la Comunidad de Madrid, Molinux en Castilla-La Mancha, etc. Aunque todas en un principio se basaron en Debian, algunas de ellas han cambiado y ahora se basan en Ubuntu, una distribución GNU/Linux que en la actualidad se está haciendo muy popular.

Así que siendo conscientes de la fuerza que está alcanzando Ubuntu, se ha dedicado un apéndice a esta distribución para que el lector pueda conocerla también y pueda formarse su propia opinión sobre ella.

Actividad

5.1 Esta actividad pretende que visitéis las páginas web que arriba se indican para que conozcáis las actuaciones que se están llevando a cabo, en diferentes comunidades autónomas, para la introducción y el fomento del uso del software libre en el sistema educativo.

Actividad

5.2 Ya que se va a instalar Debian, es recomendable visitar su página web y que os familiaricéis un poco con sus contenidos. Así pues, se propone visitar la web y sus subpartados. Una vez más se insta al lector a dejarse guiar por su curiosidad y, en esta ocasión, a seguir los enlaces que le parezcan interesantes.

5.1.1. Sistemas de instalación

Por sistema de instalación se entiende qué recursos o dispositivos se van a utilizar para llevar a cabo la instalación del sistema operativo. Actualmente, casi todas las distribuciones ofrecen distintas posibilidades para realizarla, pero esencialmente se puede distinguir entre dos sistemas de instalación: mediante CD-ROM/DVD-ROM o por Red. Además, en general es posible combinar distintos sistemas.

Debian ofrece varios tipos de instalación:

- Mediante un juego de CD-ROM o DVD-ROM que utilizan el `debian-installer`. Este conjunto de CD-ROM o DVD-ROM contienen todos los paquetes de Debian, por lo que nos permite una instalación completa sin disponer de una Red. Se puede descargar Debian GNU/Linux usando bit-torrent (ahora es el método recomendado), jigdo o HTTP/FTP.
- Mediante un CD-ROM. Existen dos imágenes distintas de instalación de Red para CD-ROM ("netinst") que pueden utilizarse para instalar Etch con el `debian-installer`. Estas imágenes están diseñadas de manera que podáis arrancar desde el CD e instalar los paquetes adicionales que desee a través de la Red, de ahí el nombre "netinst". La diferencia entre las dos imágenes disponibles es que en la imagen completa "netinst" contiene el instalador y el sistema base, mientras que la imagen de "tarjeta de visita" es más pequeña y no contiene el sistema base, por lo que debe descargarlo desde la Red. Podéis obtener una imagen de CD completa que no necesite disponer de una Red para poder llevar a cabo la instalación. Para esto sólo necesitaréis utilizar el primer CD del conjunto de CD de Debian.
- Mediante un disquete de arranque (`boot.img`), y cuando arranque este disquete os pedirá que insertéis un segundo disquete (`root.img`). Si vais a realizar la instalación a través de la Red, necesitaréis la imagen `floppy/net-drivers.img`, ya que ésta contiene controladores adicionales para muchas tarjetas de red Ethernet, y también incluye el soporte para PCMCIA. En caso de llevar a cabo la instalación desde CD-ROM, y no poder arrancar desde él, entonces arrancad primero desde un disquete y usad la imagen `floppy/cd-drivers.img` como disco de controladores, para finalizar la instalación usando el CD-ROM.
- Mediante dispositivo de memoria USB. La manera más fácil de preparar vuestro dispositivo de memoria USB es descargar `hd-media/boot.img.gz` y usar `gunzip` para extraer la imagen. A continuación,

montad el dispositivo de memoria (tendrá un sistema de ficheros FAT) y, por último, descargad una imagen de CD "netinst" de Debian y copiad este fichero en el dispositivo de memoria (debe ser `.iso`).

- Mediante la Red. Los distintos métodos de arranque de Red dependen de su arquitectura y configuración de arranque desde Red (por ejemplo, mediante DHCP). El modo más fácil de configurar el arranque desde Red probablemente sea usando PXE.
- Mediante un disco duro. Es posible arrancar el instalador sin usar medios extraíbles, pero sólo si dispone de un disco duro existente, el cual puede tener un sistema operativo diferente. Descargad `hd-media/initrd.gz`, `hd-media/vmlinuz`, y una imagen de CD de Debian en el directorio de nivel más alto en el disco duro (la imagen de CD debe tener un nombre de fichero que termine en `.iso`). Ahora sólo es cuestión de arrancar linux con `initrd`.

Este resumen sólo pretende enumerarnos los diferentes tipos de instalación que tiene Debian. Pero para poder abordar la instalación, os aconsejamos que visitéis su página web, como ya hemos indicado anteriormente, y leáis detenidamente los "CÓMO de Instalación".

El grado de interacción que requiere una instalación también depende del sistema y del tipo de instalación elegidos. Tal como es de esperar, cada uno de estos sistemas tiene sus ventajas y sus inconvenientes: mientras que una instalación estándar nos permite ir configurando paso a paso, hecho que nos será extremadamente útil para adecuar el sistema a nuestras necesidades y posibilidades, un sistema de instalación totalmente automático requiere de unas infraestructuras y de unos conocimientos más avanzados, y por tanto de una inversión, tanto en tiempo como en dinero, que queda justificada sólo si el número de sistemas que vamos montar es muy grande (por ejemplo, se podría plantear la implementación de este tipo de instalación en un departamento donde convivieran ordenadores destinados a uso personal, con otros destinados a la paralelización, y en el que su número aumenta a menudo).

A la hora de elegir un sistema y tipo de instalación, debemos considerar varios factores, como son: ¿cuántas instalaciones vamos a realizar?, ¿cuántas instalaciones distintas vamos a realizar?, ¿qué grado de experiencia tenemos?, etc. El hecho de ser ésta nuestra primera instalación nos lleva inmediatamente al tipo de instalación más interactiva y más utilizada: la instalación interactiva estándar.

Ahora sólo falta determinar el sistema de instalación, y esto dependerá fundamentalmente de si disponemos de conexión a Internet y de la velocidad de ésta. Obviamente, si no disponemos de conexión a Internet o la velocidad de acceso que tenemos es muy baja, no tenemos más opción que elegir una instalación basada en un juego de CD-ROM o de DVD-ROM; si por el contra-

rio disponemos de una velocidad de acceso a Internet medianamente aceptable (como la que pueden ofrecer las líneas basadas en tecnología ADSL) o alta (conexión directa a Internet via *gateway*), la mejor opción será decantarse por una instalación por Red.

Una instalación efectuada por Red supone muchas ventajas sobre una efectuada mediante CD-ROM o DVD-ROM, y especialmente en Debian, ya que ello nos permitirá instalar las últimas versiones disponibles de los paquetes; además, actualizar todos los paquetes instalados en el sistema será tan simple como ejecutar una sola instrucción. Pero este hecho no debe hacernos abandonar la instalación utilizando CD-ROM o DVD-ROM si, como hemos dicho, no disponemos de conexión a Internet o la que tenemos es muy lenta (no hay que subestimar tampoco los paquetes que contienen estos CD-ROM o DVD-ROM, ya que Debian se caracteriza por ser una distribución donde sólo se incluyen paquetes que han sido probados exhaustivamente). Y una vez finalizada la instalación siempre podemos cambiar el contenido del fichero `/etc/apt/sources.list` y añadir las líneas pertinentes para que también pueda acceder a Internet, sobre todo para las actualizaciones de seguridad.

5.1.2. Tipos de paquetes

A continuación nos centraremos en Debian y en su sistema de paquetes. Un paquete de Debian es identificable por su extensión `.deb`. Todos los paquetes incluidos en la distribución oficial de Debian son libres de acuerdo con las directrices de software libre de Debian. Esto asegura el uso y la redistribución libre de los paquetes y de su código fuente completo. La distribución Debian diferencia sus paquetes en cuatro clases diferentes. Los paquetes propios de la distribución están en la clase `main`, mientras que las clases `contrib`, `non-free` y `non-US` los provee la organización Debian para el beneficio de sus usuarios:

- **main.** Paquetes que cumplen con las directrices de software libre de Debian, es decir, se garantiza el uso y la redistribución libre tanto de todos los binarios que los componen, como de su código fuente completo.
- **contrib.** Paquetes que, aun siendo libres, y por tanto aparte de los binarios también tienen disponible su código fuente, dependen de otros paquetes que no lo son.
- **non-free.** Paquetes que, aun pudiendo no costar dinero, están bajo condiciones onerosas que restringen de alguna manera su uso o redistribución.
- **non-US/main.** Los paquetes de esta área son libres en sí mismos pero no pueden ser exportados desde un servidor en Estados Unidos.

- **non-US/non-free.** Paquetes que no pueden ser exportados de Estados Unidos por contener software de cifrado o software que puede afectar a asuntos relacionados con patentes.

La distribución oficial de Debian se constituye del contenido de la sección *main* del archivo de Debian.

5.1.3. Estado de desarrollo de los paquetes

El estado de desarrollo de los paquetes marcará el tipo de distribución que instalemos. Así pues, se habla de tres tipos de distribución:

- **Stable (estable).** ésta es la versión oficial más reciente de la distribución Debian GNU/Linux. Consta de software estable y bien probado, y cambia sólo al incorporar correcciones importantes de seguridad o de usabilidad.
- **Testing (pruebas).** Distribución que contiene los paquetes que se espera que formen parte de la próxima distribución estable. Hay una serie de requisitos muy estrictos que debe cumplir cada paquete antes de dejar de ser *unstable* para pasar a ser *testing*. *Testing* no tiene las actualizaciones del equipo de seguridad en el mismo momento en el que salen.
- **Unstable (inestable).** En esta distribución se encuentran los paquetes más recientes de Debian y, en consecuencia, los menos probados. Por esta razón, pueden contener problemas suficientemente graves como para afectar a la estabilidad del sistema.

Aunque todos los paquetes tienen sus propias dependencias, no hay ningún problema en mezclar paquetes de distintas distribuciones. `apt-pinning` (consultad, `man apt-pinning`) facilita mucho esta tarea. Aun así, en sistemas críticos es recomendable utilizar solamente paquetes de la distribución estable, los más fiables.

5.2. Instalación de Debian Etch

Como se ha comentado, Debian presenta varios tipos de instalación, desde DVD-ROM, CD-ROM, memorias USB y disquetes, o utilizando una Red. Los tipos de instalación más utilizados son: CD-ROM o DVD-ROM, CD-ROM mínimo o instalación por Red. Si se dominan la primera y la última, utilizar la segunda es trivial. Así pues, empezaremos por instalar nuestro primer sistema mediante el juego de DVD-ROM y, una vez terminado, analizaremos las diferencias entre este proceso y el de instalación por Red.

Por primera vez en Debian GNU/Linux se proporcionan CD y DVD multiarquitectura que permiten la instalación de múltiples arquitecturas desde un único disco.

5.2.1. Sabores de Debian Etch

Debian GNU/Linux 4.0 o Debian Etch soporta doce arquitecturas principales y algunas variaciones de cada arquitectura conocidas como "sabores" (distintos *kernels* precompilados destinados a dar soporte a los distintos tipos de hardware).

Por ejemplo, Debian GNU/Linux 4.0 para la arquitectura Intel x86 viene de serie con la versión 2.6.18 del núcleo. Para más información, podéis consultar el documento que contiene las instrucciones de instalación del sistema Debian GNU/Linux 4.0 (nombre en clave "etch"), para la arquitectura Intel x86. Además, contiene enlaces a otras fuentes de información, así como información de cómo obtener lo mejor de su nuevo sistema Debian.

5.2.2. Installing Debian GNU/Linux 4.0 For Intel x86

El documento básico que nos proporciona Debian para su instalación es el *Installing Debian GNU/Linux 4.0 For i386*, incluido en el DVD1 (`/doc/install/manual/en/index.html`) disponible en distintos idiomas, entre ellos el castellano (`/doc/install/manual/es/index.html`). Es recomendable leer este documento y tener una copia de él a mano por si surgiera algún problema, como podría ser no disponer de una unidad de DVD-ROM *bootable*.

5.3. Instalación de Debian Etch mediante DVD-ROM

Esta instalación se llevará a cabo en un ordenador estándar sobre un disco duro ATA conectado como máster sobre el puerto IDE primario estándar. Por lo que se refiere a controladoras y discos SCSI, si estos son medianamente estándares, serán detectados sin ningún problema durante el proceso de arranque, al igual que los discos serial-ATA. Desde la página web de Debian se pueden descargar los tres DVD que pertenecen a esta versión, aunque para un sistema básico de escritorio tendremos suficiente con el primero de ellos.

5.3.1. Antes de empezar la instalación

Antes de empezar la instalación propiamente dicha, habrá que cerciorarse de que disponemos de un espacio mínimo en nuestro disco duro donde realizarla (se recomienda disponer, como mínimo, de entre dos y tres gigabytes de espacio libre). Si este es nuevo, podemos empezar directamente con la instalación, a pesar de que pensemos instalar también otro sistema operativo en él (basta con reservar el espacio que consideremos para este con el tipo de partición que requiera).

Si disponemos de un espacio que previamente habíamos reservado, pues ya teníamos en mente instalar GNU/Linux, o tenemos una partición de cualquier otro sistema operativo donde deseamos instalarlo, también podemos proseguir con la instalación, es decir, arrancar desde el DVD-ROM.

Si por el contrario tenemos todo el disco duro ocupado y con una sola partición (cosa muy poco recomendable, pues en general esto hace disminuir sensiblemente el rendimiento de cualquier sistema operativo, y en especial de aquellos con sistemas de ficheros poco consistentes), debemos liberar espacio para poder instalar Debian GNU/Linux 4.0. La dificultad de realizar esta operación dependerá estrictamente de qué sistema de ficheros sea el que contenga dicha partición.

Probablemente, el sistema operativo en cuestión sea de la familia de productos de Microsoft™; si el sistema de ficheros es de tipo FAT o FAT32 (utilizados por MSDOS™, Windows95™ y Windows98™) el problema es relativamente sencillo de solventar, ya que con la misma distribución se nos facilita una aplicación (`fips20.exe` en el DVD1 `-/tools/fips20.zip-`) que nos asistirá en la repartición del disco duro y en la creación de espacio para instalar GNU/Linux.

Si ya tuviéramos instalado un sistema operativo GNU/Linux, podemos utilizar una de las muchas aplicaciones que existen para redimensionar particiones de discos duros y crear nuevas. Como por ejemplo `partman` (herramienta original de GNU/Linux), `cfdisk`, `gparted` (editor gráfico de particionado de disco duro bajo GNU/Linux y Gnome) o `qtparted` (editor gráfico de particionado de disco duro bajo GNU/Linux y KDE). Estas aplicaciones gestionan tanto sistemas de ficheros de tipo FAT o FAT32 como NTFS.

Si no tuviéramos instalado ningún sistema operativo GNU/Linux podemos utilizar el `Gparted Live-CD`, es un live-CD que contiene un pequeño y básico sistema operativo GNU/Linux que se ejecuta directamente desde el CD-ROM y que contiene la aplicación `Gparted`.

Y como última opción, siempre podemos recurrir a aplicaciones comerciales.

Independientemente de la aplicación que utilicemos, siempre antes hay que **desfragmentar el disco**. El desfragmentador de disco es una utilidad que permite analizar discos locales, y encontrar y consolidar carpetas y archivos fragmentados. También puede desfragmentar discos desde una línea de comandos mediante el comando `defrag`. Con ello evitaremos problemas, ya que podemos tener archivos fragmentados y parte de ellos estar al final de la partición. Por lo tanto, al redimensionar y tomar espacio en esta parte final, nos cargaríamos estos ficheros y, dependiendo del tipo, en el mejor de los casos perderíamos la información, pero si son del sistema, podríamos inutilizar el sistema operativo.

Así que es muy importante desfragmentar el disco antes de reparticionar, al igual que hacer copias de seguridad de toda la información del disco. ¡Más vale prevenir...!

5.3.2. Arranque del sistema de instalación

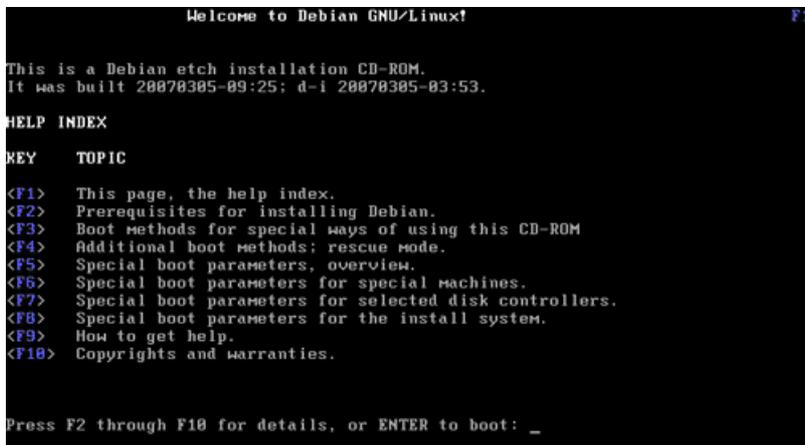
Llegados a este punto, podemos empezar la instalación propiamente dicha. Para ello, arrancaremos el ordenador, nos aseguraremos de que el primer dispositivo a la hora de arrancar (*bootar*) sea la unidad de DVD-ROM (entrando en la BIOS), y pondremos el DVD1 en ella. Al cabo de unos momentos nos aparecerá una pantalla de bienvenida como la siguiente:

Figura 5.1



Si pulsamos la tecla de función "F1", nos aparecerá una pantalla como la siguiente:

Figura 5.2



Podemos pulsar cualquiera de las opciones que nos ofrece el menú, si por ejemplo pulsamos "F6" nos aparecerá lo siguiente:

Figura 5.3

```

SPECIAL BOOT PARAMETERS - VARIOUS HARDWARE F6

You can use the following boot parameters at the boot: prompt,
in combination with the boot method (see <F3>).
If you use hex numbers you have to use the 0x prefix (e.g., 0x300).

HARDWARE                                PARAMETER TO SPECIFY
IBM PS/1 or ValuePoint (IDE disk)        hd=cylinders,heads,sectors
Some IBM ThinkPads                       floppy,floppy=thinkpad
IBM Pentium Microchannel                 mca-pentium no-ht
Protect I/O port regions                 reserve=iobase,extent[...]
Workaround faulty FPU (old machines)     no387
Laptops with screen display problems     vga=771
Use first serial port at 9600 baud       console=ttyS0,9600n8

If you experience lockups or other hardware failures,
disable buggy APIC interrupt routing     noapic nolapic

For example:
boot: install vga=771 noapic nolapic

Press F1 for the help index, or ENTER to boot: _

```

Pero la más destacable es la "F3", en la cual encontraremos los distintos métodos que se admiten para la instalación. Podemos instalar con el método por defecto, con el instalador gráfico, en modo experto para un mayor control o en modo experto con el instalador gráfico. Tecleemos pues expertgui para una instalación en modo experto con el instalador gráfico:

Figura 5.4

```

BOOT METHODS F3

Available boot methods:

install
  Start the installation -- this is the default CD-ROM install.
installgui
  Start the installation using the graphical installer.
expert
  Start the installation in expert mode, for maximum control.
expertgui
  Start the installation in expert mode using the graphical installer.

To use one of these boot methods, type it at the prompt, optionally
followed by any boot parameters. For example:

boot: install acpi=off

If unsure, you should use the default boot method, with no special
parameters, by simply pressing enter at the boot prompt.

Press F1 for the help index, or ENTER to boot: expertgui_

```

y empezamos con la instalación:

Figura 5.5

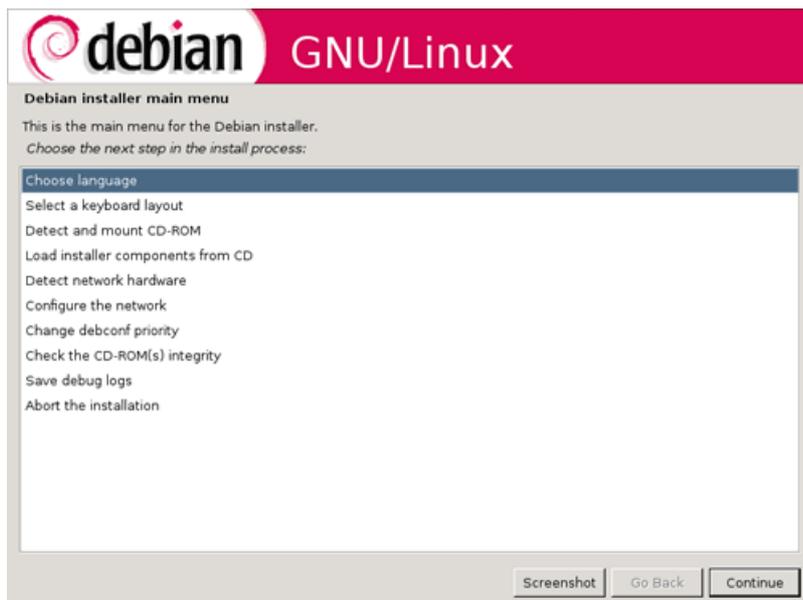
```

PnPBIOS: Scanning system for PnP BIOS support...
PnPBIOS: Found PnP BIOS installation structure at 0xc00f6ca8
PnPBIOS: PnP BIOS version 1.0, entry 0xf0000:0x9486, dseg 0x400
pnp: 00:0b: ioport range 0x4d0-0x4d1 has been reserved
pnp: 00:0b: ioport range 0x1000-0x103f has been reserved
pnp: 00:0b: ioport range 0x1040-0x104f has been reserved
PnPBIOS: 20 nodes reported by PnP BIOS; 20 recorded by driver
PCI: Using ACPI for IRQ routing
ACPI: PCI interrupt 0000:00:07.2[D] -> GSI 19 (level, low) -> IRQ 169
ACPI: PCI interrupt 0000:00:10.0[A] -> GSI 17 (level, low) -> IRQ 177
ACPI: PCI interrupt 0000:00:11.0[A] -> GSI 18 (level, low) -> IRQ 185
ACPI: PCI interrupt 0000:00:12.0[A] -> GSI 19 (level, low) -> IRQ 169
testing the IO APIC.....
Using vector-based indexing
..... done.
PCI: Cannot allocate resource region 4 of device 0000:00:07.1
Simple Boot Flag at 0x36 set to 0x1
UFS: Disk quotas dquot_6.5.1
Dquot-cache hash table entries: 1024 (order 0, 4096 bytes)
devfs: 2004-01-31 Richard Gooch (rgooch@atnf.csiro.au)
devfs: boot_options: 0x1
Initializing Cryptographic API
Limiting direct PCI/PCI transfers.
isapnp: Scanning for PnP cards...

```

Una vez hecho esto, se cargará el *kernel* (veremos durante unos instantes las salidas por pantalla de las distintas pruebas que se hacen) e inmediatamente nos aparecerá una pantalla, "Choose language", para que mediante los cursores seleccionemos el idioma de instalación.

Figura 5.6



A partir de ahora ya disponemos, pulsando la combinación de teclas "Alt+F2" e "Intro", de un *shell* que, aunque muy básico, puede usarse en cualquier momento de la instalación.

En la tty3 ("Alt+F3") el *kernel* va dejando sus mensajes (es decir, el contenido del fichero `/var/log/messages`).

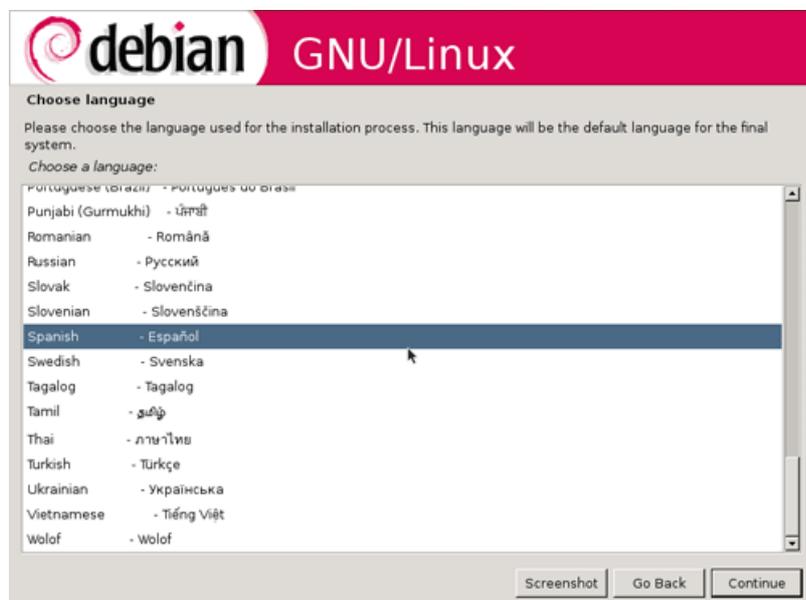
5.3.3. Configuración del idioma de instalación

Es muy recomendable seleccionar la opción "English" en "Choose language" para evitar posibles errores de traducción. En general, y si es posible, siempre es mejor trabajar con el idioma original; si bien, una vez más, se deja libertad al lector para que decida él mismo lo que le parece más adecuado; en este caso, que sea él quien elija el idioma que va a utilizar durante la instalación.

Debido a que este manual está documentado en español, se ha seguido la misma filosofía y todas las capturas de la instalación se han realizado en dicho idioma.

Llegado a este punto, elegimos el idioma y pulsamos la opción "Continue":

Figura 5.7



En la pantalla "Escoja un país, territorio o área", al igual que en el idioma, se deja libertad al lector para que decida él mismo. En este caso se ha seleccionado "España":

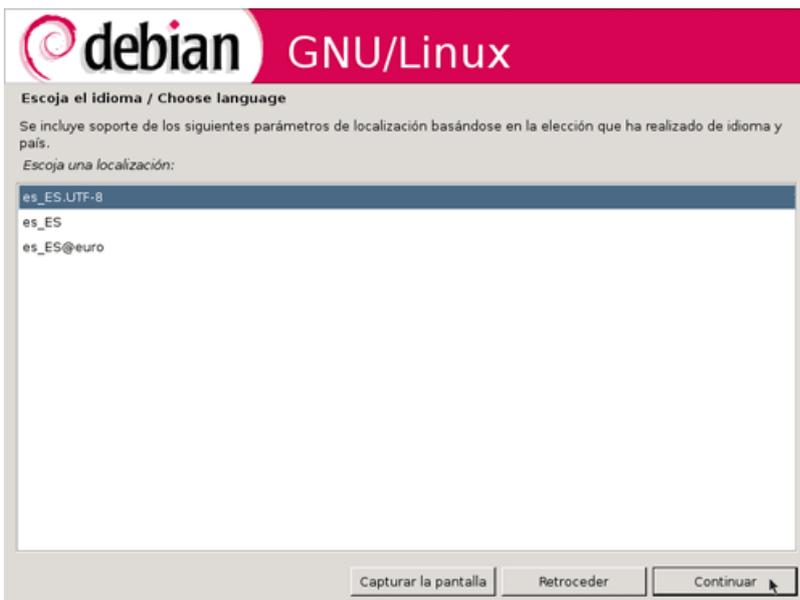
Figura 5.8

**Configuración del idioma**

El idioma de instalación no condiciona en modo alguno ni la configuración del teclado, ni el idioma de interacción con el sistema ni otras configuraciones. Esta opción sólo es válida durante el proceso de instalación.

A continuación, en función del idioma y del país seleccionado, nos propone varios parámetros de localización y elegimos el que da soporte a UTF-8:

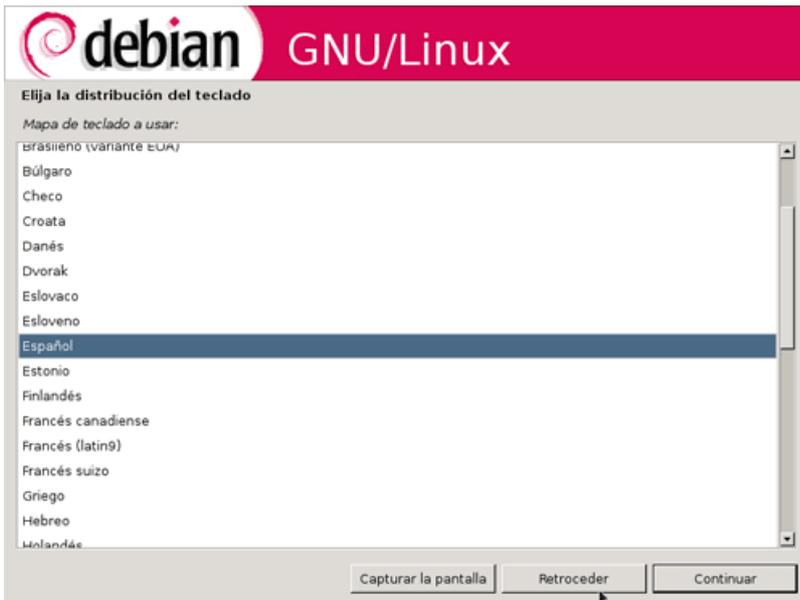
Figura 5.9



5.3.4. Configuración del teclado

Como primera sugerencia, la interfaz de instalación nos propone que configuremos el teclado, "Elija la distribución del teclado" y seleccionamos el mapa de teclado que queremos usar:

Figura 5.10

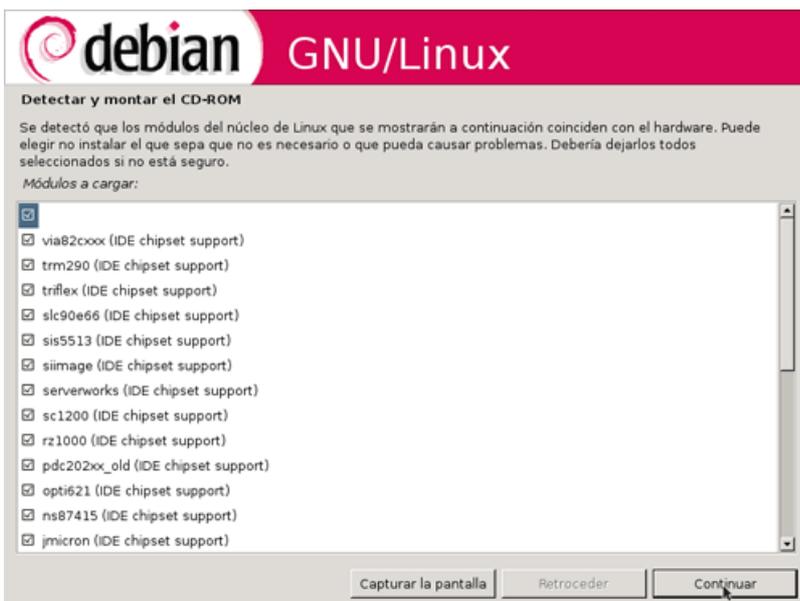


Pulsamos "Continuar" para que el dispositivo de entrada responda al mapeado de caracteres del teclado español. En la tty2 podemos comprobar que, efectivamente, ya disponemos de acentos, por ejemplo.

5.3.5. Detectar y montar el CD-ROM

El siguiente paso es detectar y montar el CD-ROM (DVD-ROM). Nos informa de que lo ha detectado y aconseja que seleccionemos todos los módulos que vamos a cargar:

Figura 5.11



Y, a continuación, si la instalación la estamos realizando desde un ordenador portátil, nos pregunta si queremos iniciar los servicios de tarjeta PC para utilizar tarjetas PCMCIA, al que respondemos "Sí":

Figura 5.12



5.3.6. Configuración de la red

El siguiente paso que vamos a realizar en el proceso de instalación es la "Detección del hardware de red":

Figura 5.13



Podemos configurar la red mediante DHCP o manualmente. En este caso, elegimos la opción de configurar la red mediante DHCP.

Figura 5.14



Una vez configurada la red, es momento de dar un nombre al sistema que estamos instalando, nos pide el "Nombre de la máquina", que por defecto sugiere el nombre de "debian". Podemos borrar esta sugerencia y dar un nombre que nos guste más, compuesto de una sola palabra.

Figura 5.15



En este punto sólo hay que especificar el nombre local del sistema. Si este va a formar parte de una red, y por tanto necesita de dominio, este se especifica en la pantalla que viene a continuación.

5.3.7. Partición del disco duro

Una vez especificado el nombre de la máquina y el dominio (en caso de que sea necesario) el proceso de instalación nos propone que "detectemos los discos" y a continuación que hagamos el "particionado de discos".

Figura 5.16



A la hora de particionar los discos, el tamaño, las características y el número de particiones dependen en gran medida del tipo de uso y de la cantidad de disco duro del que se disponga. Al tratarse de una instalación con fines educativos, se facilita seguidamente la información sobre las particiones que se crearán suponiendo que se trabaja sobre un espacio de entre los cinco y los quince gigabytes destinados a la nueva instalación.

Como mínimo hay que crear dos particiones: una primera para montar el sistema y otra de *swap* (es cierto que se pueden realizar instalaciones sin *swap*, pero, tal como ya se ha dicho, no es en absoluto recomendable). Para aumentar la eficiencia del sistema, nosotros crearemos seis particiones.

La herramienta que nos proporciona Debian para el particionado de discos es `cfdisk` y su funcionamiento se basa en el uso de los cursores, tanto para moverse por las particiones del disco (parte superior de la pantalla, mediante los cursores "Up" y "Down"), como para seleccionar las posibles operaciones que se puedan realizar en cada momento (parte inferior de la pantalla, con "Left" y "Right"), ya que éstas irán variando según el estado de la partición seleccionada. Para crear una nueva partición, hay que seleccionar la opción "[New]"; a continuación, si aún se pueden crear particiones primarias (el número máximo es cuatro), se nos preguntará si la queremos crear como partición primaria o lógica; después debemos especificar el tamaño de la partición, y, finalmente, su ubicación física en el disco (es recomendable que antes de empezar a frac-

cionar el disco realicemos un pequeño esquema de cómo lo queremos hacer y crear las particiones a partir de éste, para poder así responder siempre "[Beginning]" a esta pregunta).

La primera partición es la destinada a albergar la raíz (/); ésta no debe ser muy grande y por ello se le destinará menos de un diez por ciento del disco duro, preferentemente en una partición primaria, pero si no disponemos de ella, la podemos crear como partición lógica sin darle más importancia. Le indicamos que la partición estará al principio del espacio libre y que el tipo de sistema de archivos elegido para la partición es *ext3*.

La segunda se destinará a la partición de *swap* (*swap*). Se recomienda que ésta tenga como mínimo un tamaño igual al de la memoria RAM, 512Mb, 1024Mb, etc., con estas dimensiones nos aseguraremos, salvo en casos excepcionales, de que nunca llegará a saturarse; esta partición también es preferible que sea primaria, pero si debe ser lógica, tampoco repercutirá en el rendimiento del sistema. Si tenemos más de una instalación de GNU/Linux en el mismo ordenador, se puede utilizar la misma partición *swap* para todas ellas, ya que la información que se pueda almacenar en ella durante el funcionamiento del sistema es totalmente volátil. El tipo de sistema de archivos para la partición *swap* será de intercambio (*swap area*).

La tercera partición será para el directorio *usr* (*/usr*); hay que tener presente que esta partición albergará gran parte del software que se instale, por lo que deberá tener un tamaño significativo, alrededor de un cuarenta por ciento del disco. Su sistema de archivos será *ext3*.

La cuarta partición se destinará al directorio *var* (*/var*), donde se alojan librerías, ficheros de *log*, etc. Al igual que las anteriores, también será *ext3*.

La quinta partición estará destinada a albergar los directorios *home* de los usuarios (*/home*), cuya finalidad es almacenar los datos de los usuarios, y, dependiendo del tamaño del disco duro, se le puede asignar entre un diez y un veinte por ciento del disco duro, en función del número de usuarios y del uso que se va hacer del sistema. Esta partición también va a ser *ext3*.

El espacio restante, la sexta partición, se destinará al directorio *tmp* (*/tmp*) y su sistema de archivos también será *ext3*.

La distribución de particiones anterior es sólo una propuesta que tiene dos objetivos: por un lado, pretende mejorar el rendimiento que ofrece una instalación basada únicamente en una o dos particiones, y, por otro lado, da más robustez al sistema. Entre otras ventajas, tener los datos repartidos entre distintas particiones provoca que la corrupción de una de ellas no implique au-

tomáticamente la pérdida de toda la información del sistema. Obviamente, pueden crearse otras particiones u omitir algunas de las propuestas (el orden de las particiones no afecta al comportamiento del sistema).

Así pues, una vez detectados los discos elegimos el método de particionado, que puede ser guiado o manual. En el caso de manual podemos crear las particiones que queramos, con el tamaño y tipo de sistema de archivos, como por ejemplo tal y como se explica anteriormente.

Y si elegimos la opción guiada, nos irá proponiendo el sistema de particionado. Por ser nuestra primera instalación, elegiremos la opción guiada.

Figura 5.17

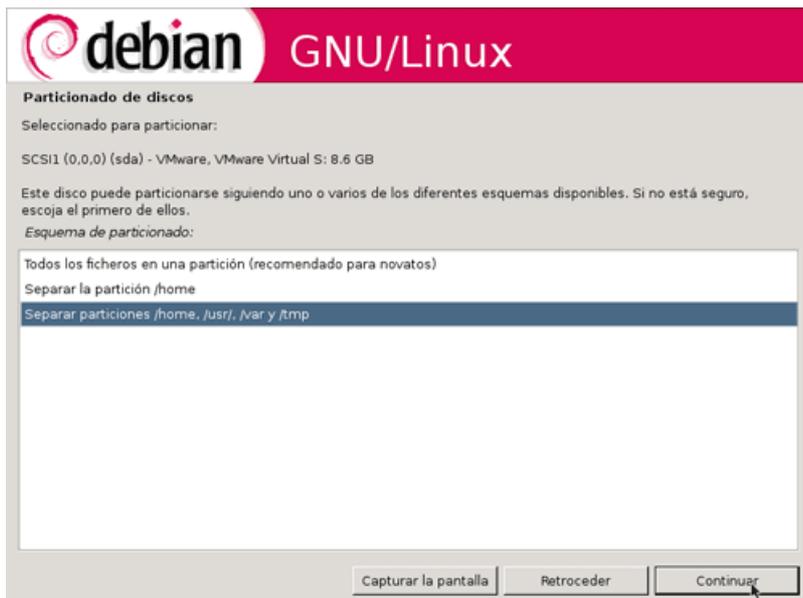


A continuación nos muestra la selección de dispositivos que hay que fraccionar. Si disponemos de más de un disco duro, mediante los cursores podremos seleccionar sobre cuál de ellos queremos operar. Una vez hecha la selección, pulsamos en la opción "Continuar".

Debian propone varios esquemas de particionado: todos los ficheros en una misma partición, añadir una partición para los datos de los usuarios o separar las principales particiones. Tal y como hemos visto anteriormente, no se aconseja realizar toda la instalación en una misma partición.

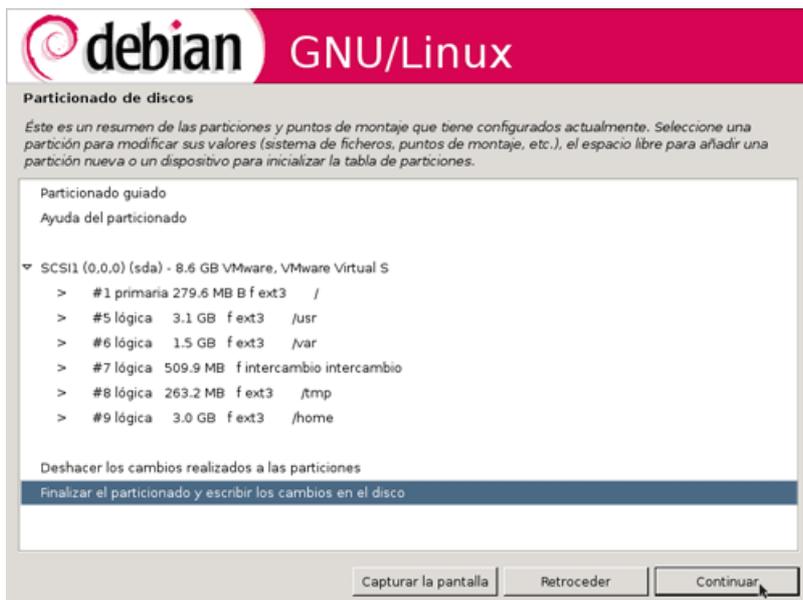
Debido a que tenemos una opción que nos permite separar las particiones `/home`, `/usr`, `/var` y `/tmp` de manera automática, será ésta la opción que elegiremos para nuestra primera instalación de un sistema Debian GNU/Linux.

Figura 5.18



Así que si seguimos el esquema de particionado anterior, obtenemos la siguiente tabla de particiones:

Figura 5.19



Tal y como podemos ver, ésta es la propuesta de particiones que nos indica de manera automática la aplicación de particionado. En caso de querer modificar alguna partición (bien sea el tamaño, la posición o el sistema de archivos), añadir o incluso borrar alguna de las particiones propuestas, podemos seleccionar dicha partición y hacer los cambios oportunos, o ir a la opción de "Deshacer los cambios realizados a las particiones" y volver a particionar.

Si por contra queremos aplicar esta propuesta de particionado, sólo hemos de seleccionar la opción "Finalizar el particionado y escribir los cambios en el disco" y "Continuar". Ahora esta información se escribe en la MBR y se hacen efectivos los cambios. Abandonamos la aplicación `cfdisk` y se prosigue con la instalación.

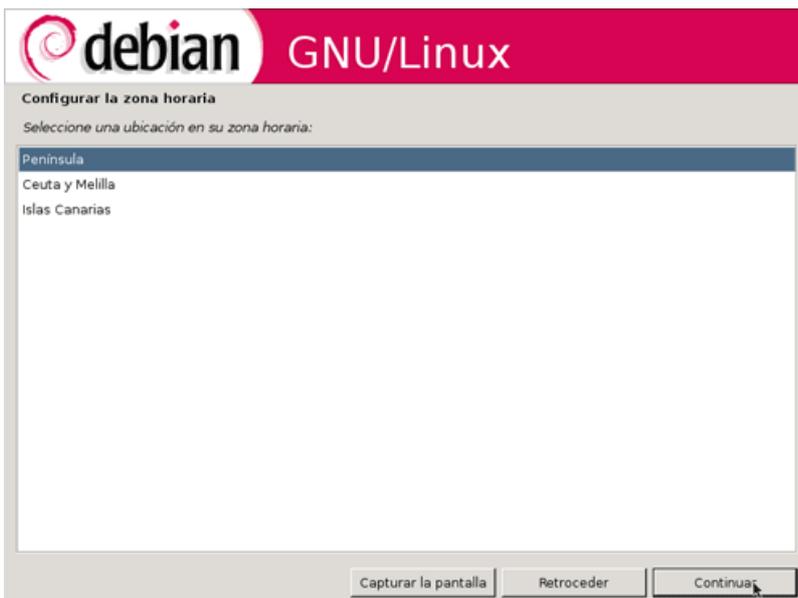
Figura 5.20



5.3.8. Configuración horaria

Inmediatamente después del particionado del disco duro, entramos en la configuración horaria del sistema.

Figura 5.21



A continuación seleccionamos tener el reloj en hora UTC, hora universal coordinada.

Figura 5.22



Bibliografía

Para más información sobre el tiempo universal coordinado, visitad la entrada "Tiempo universal coordinado" de la Wikipedia.

5.3.9. Configurar usuarios y contraseñas

Una vez terminados los procedimientos para la configuración horaria del sistema, ha llegado el turno de configurar los usuarios y las contraseñas.

En primer lugar, el sistema nos pregunta si queremos habilitar la opción de tener las contraseñas encriptadas, de esta manera sólo el usuario *root* tiene acceso al fichero (`/etc/shadow`) que contiene las contraseñas. Esto supone una medida más de protección para nuestro sistema.

La segunda pregunta es para decidir si permitimos al usuario *root* acceder al sistema o creamos un usuario con permisos para ser administrador mediante el comando `sudo`. Aquí dejamos que el lector sea el que decida como quiere trabajar cuando haya de realizar las tareas administrativas; nosotros en esta primera instalación permitiremos al usuario *root* acceder al sistema.

Figura 5.23



Ahora debemos escribir la contraseña o el *password de root*. Es importante seguir las recomendaciones para seleccionar esta contraseña y acordarse de ella. Con el objetivo de confirmar que se ha entrado la contraseña deseada y no ha habido posibles errores de tecleo, se nos pide que la volvamos a escribir a modo de confirmación.

Figura 5.24



Tal como ya se ha remarcado, trabajar siempre como home es una mala política por distintos motivos. A consecuencia de ello, el sistema nos recomienda crear una cuenta de usuario normal.

Figura 5.25



Nos pedirá el nombre completo del nuevo usuario:

Figura 5.26



y a continuación, el nombre de esta cuenta, es decir, el usuario para acceder al sistema:

Figura 5.27



The screenshot shows the Debian GNU/Linux installer interface. At the top, there is a red header with the Debian logo and the text "debian GNU/Linux". Below the header, the title "Configurar usuarios y contraseñas" is displayed. The main text reads: "Seleccione un nombre de usuario para la nueva cuenta. Su nombre, sin apellidos ni espacios, es una elección razonable. El nombre de usuario debe empezar con una letra minúscula, seguida de cualquier combinación de números y más letras minúsculas." Below this, there is a label "Nombre de usuario para la cuenta:" followed by a text input field containing the name "sofia". At the bottom of the window, there are three buttons: "Capturar la pantalla", "Retroceder", and "Continuar".

y, finalmente, su contraseña, que, por la misma razón de antes, debemos escribirla dos veces:

Figura 5.28



The screenshot shows the Debian GNU/Linux installer interface for password configuration. At the top, there is a red header with the Debian logo and the text "debian GNU/Linux". Below the header, the title "Configurar usuarios y contraseñas" is displayed. The main text reads: "Una buena contraseña debe contener una mezcla de letras, números y signos de puntuación, y debe cambiarse regularmente." Below this, there is a label "Elija una contraseña para el nuevo usuario:" followed by a password input field containing "*****". Below the first field, the text reads: "Por favor, introduzca la misma contraseña de usuario de nuevo para verificar que la introdujo correctamente. Vuelva a introducir la contraseña para su verificación:" followed by a second password input field containing "*****". At the bottom of the window, there are three buttons: "Capturar la pantalla", "Retroceder", and "Continuar".

5.3.10. Instalación del sistema base

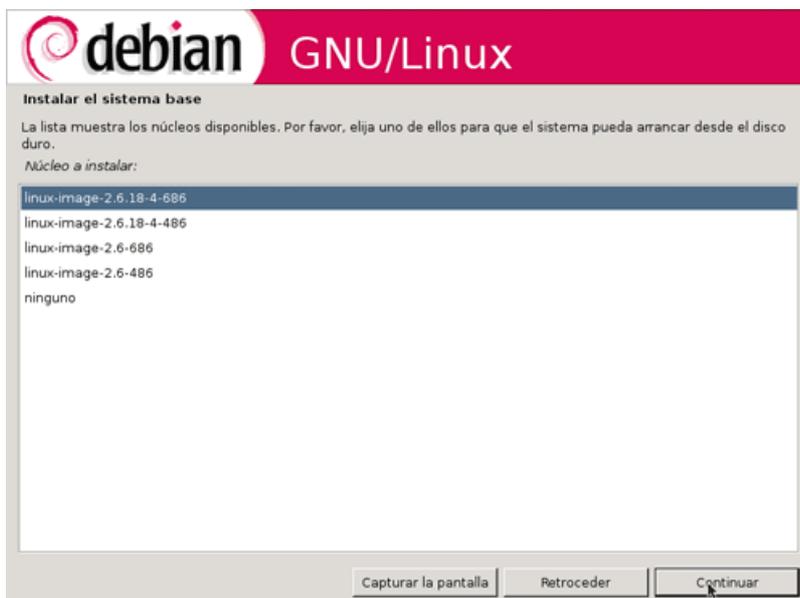
Con toda esta información, el sistema empieza a realizar la instalación del sistema base:

Figura 5.29



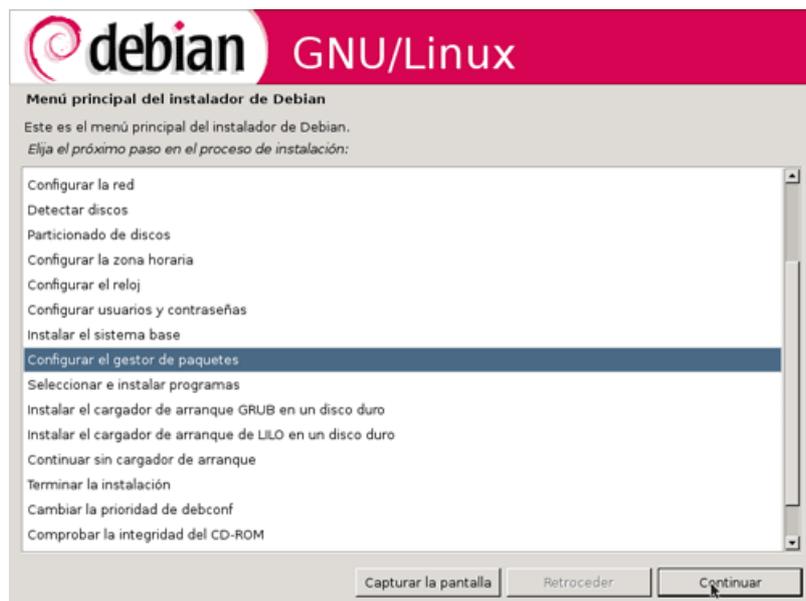
Lo primero que nos pregunta es el *kernel* que queremos instalar. Como podemos ver en la siguiente imagen, podemos elegir entre cuatro *kernels*. Elegimos la primera opción:

Figura 5.30



5.3.11. Configurar el gestor de paquetes

Figura 5.31



5.3.12. Seleccionar e instalar programas

Figura 5.32



5.3.13. Instalación de GRUB

A continuación empieza a instalarse el paquete GRUB boot loader. Éste analiza nuestro disco duro y busca todos los sistemas operativos instalados en él para que una vez finalizada la instalación de Debian y reiniciemos nuestro ordenador, nos deje elegir cualquiera de los sistemas operativos instalados. Nos pide confirmación para instalarlo en la MBR, le decimos que sí.

5.3.14. Reinicialización del sistema

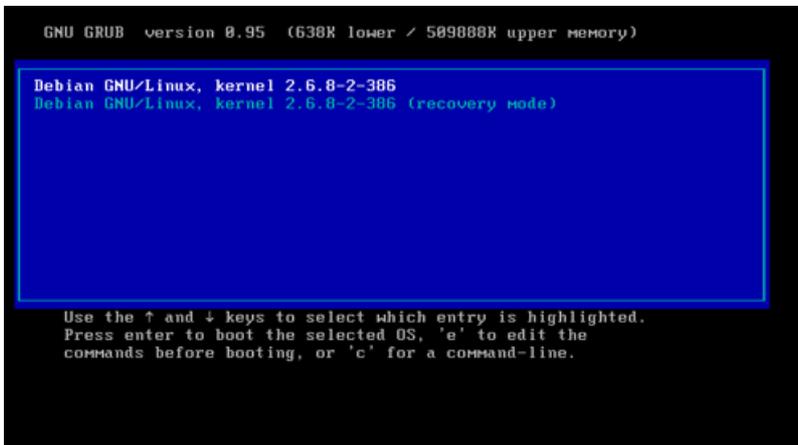
Ha llegado el final de la instalación del sistema base, ésta es la pantalla que aparece:

Es el momento de reiniciar el sistema para arrancar el sistema base que hemos instalado en nuestro disco duro, y a partir de él empezar a personalizar nuestra primera instalación de GNU/Linux. Así pues, retiramos el DVD-ROM y le damos a la opción "Continue" de la imagen anterior.

5.3.15. Arranque del sistema base

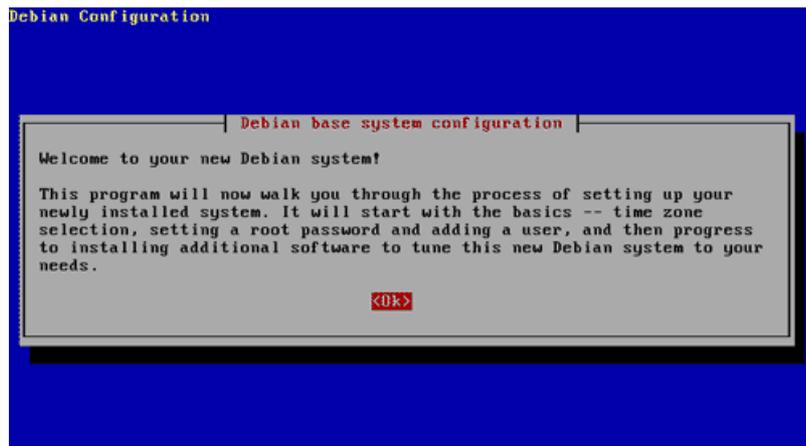
Si todo ha ido como es debido, tras reiniciar el sistema observaremos que podemos seleccionar el sistema operativo Debian GNU/Linux:

Figura 5.34



Transcurridos unos momentos, en los cuales irán apareciendo por pantalla los resultados de los distintos procesos que se ejecutan durante el arranque, el sistema entrará en una pantalla de bienvenida, y nos invitará a proseguir la instalación, recordándonos que podremos repetir este proceso en cualquier momento ejecutando el comando `base-config` como *root*. Pulsamos "Ok" y proseguimos:

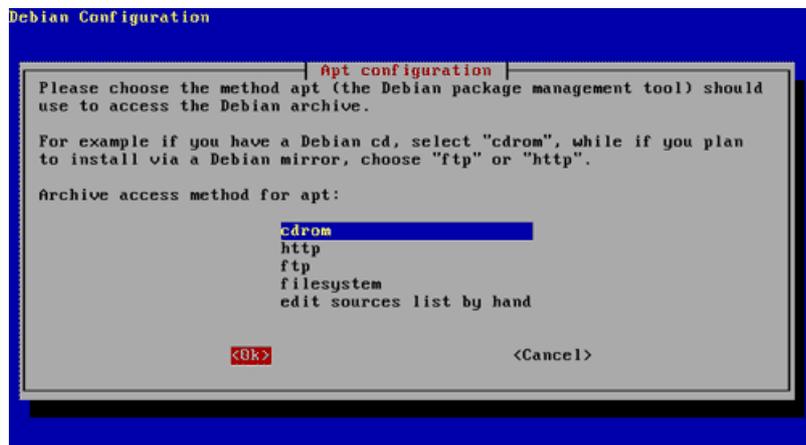
Figura 5.35



5.3.16. Configuración de apt

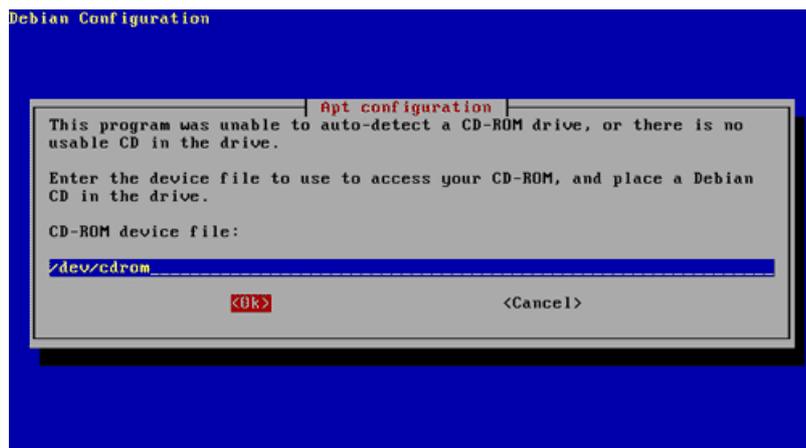
En esta sección se nos pregunta acerca de las fuentes donde apt deberá ir a buscar la información para construir su base de datos sobre los paquetes (dependencias, estado de instalación, etc.). Al estar haciendo una instalación íntegramente basada en DVD-ROM, elegimos la primera opción "cdrom" y le damos a "Ok":

Figura 5.36



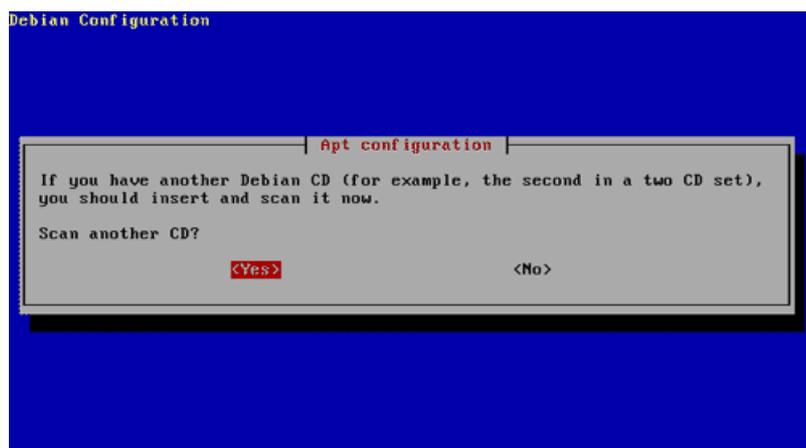
En la siguiente pantalla volvemos a seleccionar "Ok":

Figura 5.37



Y como tenemos insertado el DVD-ROM 1, transcurridos unos momentos en los cuales `apt` extrae la información relativa a los paquetes que contiene este DVD, se nos preguntará si queremos añadir el contenido de otro DVD a la base de datos. Una vez hayamos introducido el DVD-ROM 2 en el lector, contestamos "yes" a esta pregunta:

Figura 5.38

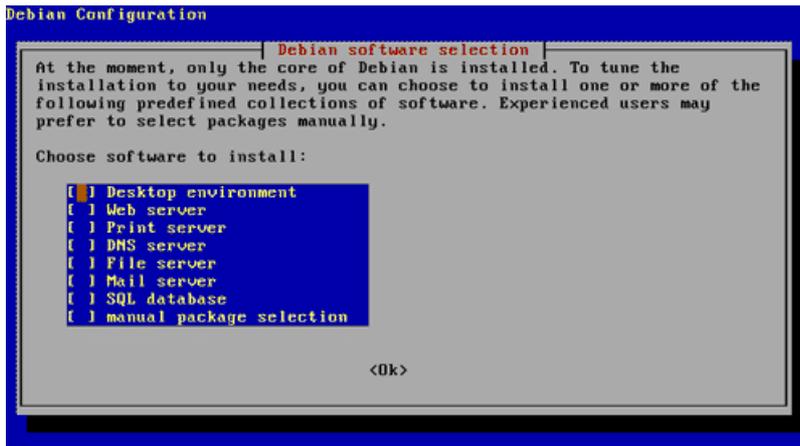


Hacemos esto último con el tercer DVD-ROM. Una vez finalizado el escaneo de los contenidos de los tres DVD-ROM, nos preguntará si queremos añadir alguna otra fuente de donde `apt` pueda obtener paquetes, de momento contestaremos que no.

5.3.17. Tasksel

A continuación se ejecuta el programa de selección de paquetes `tasksel`:

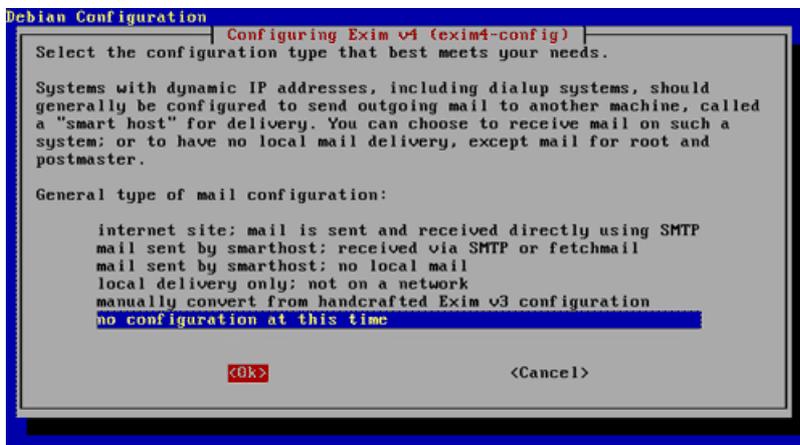
Figura 5.39



No marcaremos ninguna opción, pues este programa también lo podremos ejecutar desde la línea de comandos una vez hayamos terminado la instalación. Simplemente deberemos ejecutar como *root* el comando `tasksel`. También existe otro programa de selección de paquetes, el `dselect`.

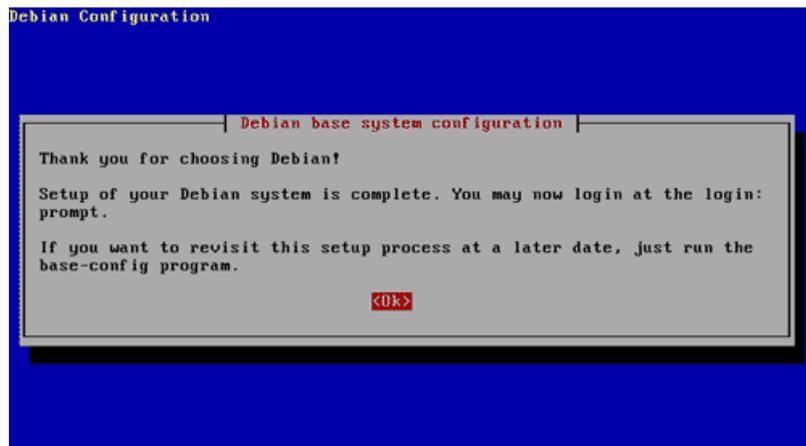
A continuación nos pregunta por la configuración del `Exim`; al no ser objeto de este taller la configuración de este programa de gestión de correo, elegimos la opción 6 para salir del programa:

Figura 5.40



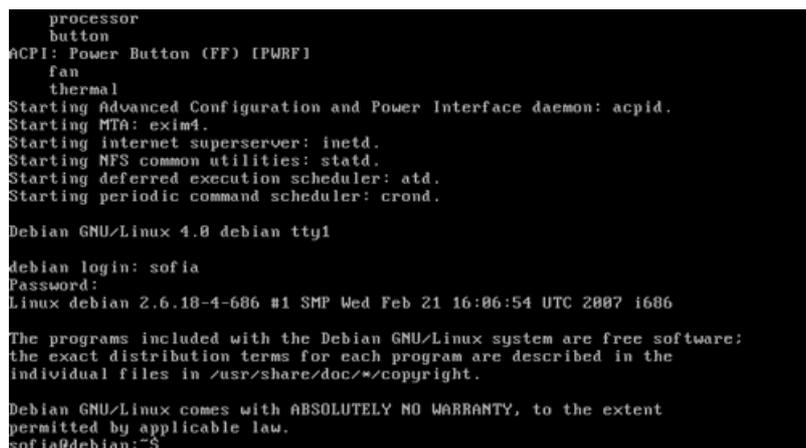
Y aquí termina la configuración del sistema base de Debian:

Figura 5.41



Finalmente, tras unos momentos nos aparecerá por pantalla `debian login` y a continuación teclearemos el usuario que hemos creado durante el proceso de instalación, por ejemplo *sofia*, y después de darle al "Intro", escribiremos la contraseña para poder iniciar sesión en el sistema Debian GNU/Linux que acabamos de instalar:

Figura 5.42



Así, tenemos instalado un sistema básico estándar en nuestro ordenador. Ahora empieza la tarea de construir un sistema a nuestra medida. Es muy importante, llegados a este punto, distinguir entre dos tipos de sistemas: los de desarrollo y los de producción.

Un sistema de desarrollo es aquel que está destinado a experimentación, donde se llevan a cabo pruebas y experimentos, y donde no priman ni la estabilidad ni la eficiencia. Es, en definitiva, un sistema destinado a la adquisición de conocimientos sobre el propio sistema. Por el contrario, en un sistema destinado a producción la eficiencia y la estabilidad son las características que más peso tienen. Así pues, debemos asegurarnos de que contenga única y exclusivamente aquellos paquetes estrictamente necesarios, ya que el hecho de tener paquetes innecesarios instalados va en detrimento de la eficiencia. La estrategia que habrá que seguir antes de montar un sistema de producción (un servidor de web, un servidor de aplicaciones, etc.) pasa siempre por trabajar

primero sobre un sistema de desarrollo, donde se ensayarán y probarán distintas tácticas para poder sacar conclusiones de cara a montar el sistema de producción.

Nuestro primer sistema será, evidentemente, un sistema de desarrollo, tanto porque no tenemos en mente que sirva para cubrir ninguna necesidad en concreto, como porque es nuestra primera experiencia de montaje de un sistema, cuya finalidad es, únicamente, la obtención de conocimientos. Instalaremos y desinstalaremos distintos paquetes, haremos pruebas con distintas configuraciones, etc., y esto, claro está, perjudica directamente la eficiencia y la estabilidad del sistema. Así pues, animamos al estudiante a que una vez finalizado el apartado y haya obtenido ya una idea global de lo que es instalar un sistema, con todo lo que ello implica, reinstale de nuevo todo el sistema partiendo de cero para adaptarlo estrictamente a sus necesidades.

5.4. Instalación de Debian Etch por Red

Muchos de los pasos para realizar una instalación por Red son comunes a los de una instalación mediante DVD-ROM, así que destacaremos y nos centraremos en aquellos aspectos que difieren del proceso anteriormente descrito.

5.4.1. Particularidades de una instalación por Red

La diferencia básica entre una instalación efectuada mediante un juego de DVD-ROM y una por Red radica en la ubicación de los paquetes a la hora de instalarlos. Mientras que en una instalación efectuada a partir de DVD-ROM habrá que insertar en el lector al menos uno de ellos cada vez que se instale un paquete nuevo para poder extraer de él los datos necesarios, en una instalación por Red los paquetes se obtienen remotamente, hecho que nos permite, en primer lugar, acceder a la última versión de estos, y poder actualizar todos los que tengamos instalados con una simple línea de comandos (`apt-get upgrade`).

Por otro lado, para realizar una instalación por Red, generalmente basta con un único CD-ROM o un único DVD-ROM que contenga la información necesaria para poder arrancar un sistema operativo básico sobre el cual se hará correr el programa de instalación (que ya está incluido en el CD-ROM o en el DVD-ROM, junto con los módulos que nos puedan ser necesarios para configurar el acceso a la Red), y a partir de aquí, el resto de información se obtendrá remotamente.

5.4.2. Aspectos comunes de los distintos métodos de instalación

Como ya se ha indicado, muchos de los pasos que debemos seguir para realizar una instalación por Red son comunes a los datos para efectuar una instalación mediante el juego de DVD-ROM de la distribución. Así pues, entramos en el programa de instalación del mismo modo en que lo hemos hecho anterior-

mente ([5.3.1.] y [5.3.2.]) e inicialmente seguimos los mismos pasos para configurar el idioma de instalación, el teclado, particionar el disco duro y activar las particiones ([5.3.3.], [5.3.5.], [5.3.6.] y [5.3.7.]).

Llegados a este punto, lo normal es que el *kernel* haya reconocido nuestra tarjeta de red y, si no es el caso, procedemos a instalar y configurar el módulo pertinente para hacerla operativa. En muchos casos la configuración, el paso de parámetros, se puede hacer de modo automático mediante `modprobe`, programa que se puede lanzar desde la misma interfaz de instalación después de la selección de un módulo. Una vez hecho esto, debemos configurar la Red (lo más cómodo es mediante DHCP), especificar de qué sitio obtendremos las fuentes y, a partir de aquí, seguiremos los mismos pasos que con el CDROM para terminar su instalación.

5.4.3. Instalación del módulo de Red

Éste es un punto clave para poder realizar la instalación por Red, ya que es aquí donde, si el *driver* de nuestra tarjeta de Red no ha sido compilado dentro del *kernel*, debemos seleccionar el módulo necesario para tener acceso a ella. En primer lugar, debemos averiguar si nuestra tarjeta de red ya ha sido detectada durante el proceso de arranque y se ha cargado su correspondiente *driver*. Para hacerlo, accedemos al segundo terminal ("Alt+F2") y ejecutamos el comando `dmesg`. Ahora debemos buscar, entre las muchas líneas que nos ha devuelto este comando, si hay algunas que hacen referencia a nuestra tarjeta de red. A modo de ejemplo, para una tarjeta RTL-8029 (Realtek Semiconductors) se obtiene:

```
sofia@debian:~$ dmesg
.
.
.
ne2k-pci.c:v1.02 10/19/2000 D. Becker/P. Gortmaker
http://www.scyld.com/network/ne2k-pci.html
PCI: Found IRQ 11 for device 00:0b.0
PCI: Sharing IRQ 11 with 00:07.2
eth0: RealTek RTL-8029 found at 0xe400, IRQ 11, 52:54:00:DB:FB:D4.
.
.
.
```

Si la búsqueda ha resultado infructuosa, en primer lugar debemos determinar qué tarjeta de red tenemos. Para ello, lo mejor es acudir a la documentación incluida con ella o a su inspección visual. Si esto no es posible, hay otras estrategias para determinar cuál es nuestra tarjeta, como puede ser, pulsar "Alt+F2" para acceder a la consola e investigar el contenido del fichero `/proc/pci` (me-

diante `cat`, por ejemplo), o podemos recurrir a la información que nos puede proporcionar algún otro sistema operativo que tengamos instalado en el ordenador.

Una vez conozcamos qué tipo de tarjeta de red es la que tenemos, debemos averiguar qué módulo es el que nos servirá para acceder a la tarjeta. La estrategia más segura para este fin es recurrir a cualquier buscador, por ejemplo Google, entrar palabras clave sobre nuestra tarjeta (referencia de la tarjeta NIC linux module, por ejemplo) y leer algunas de las páginas encontradas. También se puede recurrir a las páginas de las principales distribuciones de linux y meter la referencia de la tarjeta en sus buscadores. Como último recurso, se puede recurrir a la documentación de módulos de red del *kernel*, donde se especifica, para todas las tarjetas soportadas, el módulo correspondiente.

También es bueno saber si el fabricante ha desarrollado su propio módulo. Llegar a encontrar un módulo para una tarjeta puede ser una tarea muy complicada, incluso imposible, ya que puede suceder que no haya soporte para dicha tarjeta o que haya que recurrir a métodos avanzados para poderlo configurar; por este motivo, se recomienda utilizar siempre tarjetas lo más estándar posible.

Una vez hayamos averiguado el módulo que necesitamos, después de instalar el *kernel*, debemos seleccionar la propuesta que nos sugiere el menú principal "Configure Device Driver Modules". Tras una pantalla de advertencia, donde se nos recuerda que muchos *drivers* ya están incluidos en el *kernel*, entraremos en la pantalla de selección de módulos "Select Category", (podemos acceder a esta interfaz en cualquier momento, ejecutando el comando `modconf`. Este comando sirve como *font-end* para la administración de *drivers* que han sido compilados de manera modular junto al *kernel*) y mediante los cursores seleccionaremos la opción "kernel/drivers/net". Una vez dentro de la pantalla de selección de módulos de tarjeta de red "Select Kernel/drivers/net modules", seleccionamos otra vez con los cursores el módulo que necesitamos. Tras responder que sí a la pregunta sobre si realmente queremos instalar dicho módulo, podemos dejar que el *autoprobe* configure el módulo por nosotros, si no hay que pasar ningún parámetro en concreto al módulo en cuestión. Pasados unos instantes, recibiremos el mensaje indicándonos si el módulo se ha instalado correctamente o no.

5.4.4. Configuración de la red

Una vez sabemos que la tarjeta de red está operativa, en el menú principal de la instalación seguiremos el paso sugerido "Configure the Network" para proceder a la configuración de la red. En primer lugar, deberemos configurar el nombre del *host* (antes se ha sugerido *debian*, por ejemplo), sin meter el

dominio. A continuación, deberemos introducir la IP, la máscara de red, el *gateway*, el nombre de dominio, y los servidores de DNS, hasta un número de tres, separados por espacios.

5.4.5. Configuración de apt

Una vez se ha configurado la red, los siguientes pasos que hay que seguir son idénticos a los seguidos en la instalación por CD-ROM, hasta llegar a la configuración de `apt` "Apt Configuration". Llegados a este punto, en vez de elegir la opción de CD-ROM, optaremos por la opción de Red que más nos convenga. A efectos prácticos es lo mismo seleccionar el protocolo `http` que el `ftp`. Después de realizar la selección se nos preguntará si deseamos usar paquetes de tipo non-US; en principio, y salvo problemas legales, responderemos que sí.

Respecto a la respuesta sobre la pregunta siguiente, referente al uso de paquetes *nonfree*, ya se deja que el propio estudiante tome la decisión según sus principios éticos. A continuación se nos pregunta de qué estado debe ser el *mirror* del cual `apt` deberá obtener los paquetes; debemos elegir siempre el que nos sea accesible de manera más rápida, que suele ser el más próximo a nosotros geográficamente hablando. Una vez seleccionado el estado, se nos pide que seleccionemos un servidor en concreto (la aplicación `netselect` destinada a facilitar la elección de servidores de paquetes según el criterio de velocidad de acceso). Cuando se ha resuelto esta cuestión, se nos muestra la pantalla de configuración de acceso a través de proxy; si no hemos de usar este servicio, dejaremos en blanco la línea.

Es importante que los paquetes críticos, en cuanto a seguridad se refiere, se obtengan de servidores seguros. Por esta razón, se recomienda que estos se obtengan en concreto de *security.debian.org*. Terminados todos estos pasos, `apt` conectará con el *mirror* que le hemos especificado para configurar su base de datos. A partir de este punto, para el resto de la instalación seguiremos los mismos pasos que en la instalación realizada mediante CD-ROM.

5.5. Conclusión

En este taller hemos aprendido a instalar GNU/Linux en nuestro ordenador. Aunque por ahora nuestro sistema sea muy básico, el objetivo del taller se ha cumplido plenamente, ya que hemos sentado las bases para poder empezar a sacar partido de la flexibilidad y potencia de este sistema operativo. En el próximo taller aprenderemos cómo configurar el sistema e instalar nuevas aplicaciones para ir adaptándolo y dotándolo de todas las herramientas que estimemos necesarias para cubrir nuestras necesidades.

6. Configuraciones básicas

6.1. El sistema de *login*

Si todavía no tenemos configurado el entorno gráfico, cuando arrancamos un sistema GNU/Linux nos aparece una pantalla de *login* donde se pide al usuario que se identifique antes de empezar a utilizar el sistema. De hecho, la mayoría de las distribuciones lanzan varias consolas a las que podemos acceder a partir de "Alt+F1", "Alt+F2", etc.

Ello nos permite trabajar simultáneamente con diferentes cuentas a la vez, tener varias sesiones abiertas para ejecutar diferentes programas, etc. El programa que se encarga de gestionar cada una de estas consolas es el `getty`. Lo único que hace este programa es abrir una conexión con el dispositivo adecuado (en el caso de las consolas de la pantalla, es el `/dev/ttyX`, donde la `X` es el número de consola) y lanzar la aplicación de *login*. Este mecanismo nos permite mucha flexibilidad, ya que el mismo programa `getty` permite comunicarse con diferentes dispositivos, de modo que podríamos conectar un terminal por el puerto serie del ordenador, montar una consola utilizando la línea telefónica y un módem, etc.

Antes de lanzar la aplicación de *login*, se muestra un mensaje de bienvenida por pantalla. Este mensaje lo podemos configurar en el fichero `/etc/issue`, escribiendo lo que queramos. En este mismo fichero también podemos mostrar algunas de las variables del sistema referenciándolas como:

Tabla 6.1

<code>\d</code>	la fecha actual
<code>\s</code>	el nombre del sistema operativo
<code>\l</code>	el número de consola
<code>\m</code>	la arquitectura del ordenador
<code>\n</code>	el nombre del ordenador
<code>\o</code>	el nombre del dominio
<code>\r</code>	la versión del sistema operativo
<code>\t</code>	la hora actual
<code>\u</code>	número de usuarios activos en el sistema

Una vez entramos en el sistema, el programa de `login` se encarga de mostrarnos el mensaje del día. Este mensaje es lo que hay escrito en el fichero `/etc/motd`, que también podemos cambiar. Este mecanismo es muy útil para informar a todos los usuarios de algún evento determinado, avisarles de algún problema, etc. Si un usuario quiere suprimir este mensaje, puede hacerlo creando un fichero vacío llamado `.hushlogin` en su directorio `home`. Después de mostrar este mensaje, el proceso de `login` lanza el *shell* configurado por defecto para el usuario. Lo primero que hace el intérprete de comandos es ejecutar el contenido del fichero `.profile` (que debe estar en el directorio `home` del usuario). Este fichero sirve para que se ejecuten las instrucciones configuradas siempre que el usuario entre en el sistema. Además de este `~/profile`, también tenemos el `/etc/profile`, que se ejecuta para todos los usuarios del sistema y resulta muy útil para poder configurar de manera genérica a todos los usuarios las opciones que deseamos sin tener que poner las instrucciones dentro de cada uno de los `.profile` de los usuarios.

6.2. Explorando el *bash*

Si bien el fichero `.profile` es ejecutado, sea cual sea el *shell* que utilicemos, los archivos `.bashrc` o `.bashprofile` se suelen ejecutar sólo cuando utilizamos el intérprete o *shellbash* (aunque se puede configurar a partir del mismo `.profile` del usuario, que es donde se llama a la ejecución de este archivo). Vamos a ver algunas de las instrucciones que podemos encontrar en estos ficheros:

```
#CONFIGURACIONES BASICAS

msg n
umask 022
#PATH

export PATH= /usr/local/sbin:/usr/local/bin:/usr/
          sbin:/usr/bin:/sbin:/bin:/usr/bin/X11
#PROMPT
export PS1='\h:\w\$ '
#ALIAS DE USUARIO
alias l='ls - - color=auto'
alias ll='ls - - color=auto -al'
alias rm='rm -i'
alias cp='cp -i'
alias mv='mv -i'
alias v='vim'
```

Como vemos, en este archivo podemos definir lo que queramos. Las dos primeras instrucciones del fichero anulan la entrada de mensajes de otros usuarios y configuran los permisos que tendrán los nuevos ficheros que vamos a

crear. La siguiente instrucción es la definición del **PATH**. El **PATH** son los directorios donde tenemos los comandos, programas, aplicaciones, etc. que queremos poder llamar desde cualquier sitio de la jerarquía de sistema de ficheros sin necesidad de escribir su ruta completa (cada directorio del **PATH** lo separamos con ":"). La siguiente declaración es la del **prompt** del sistema. El **prompt** es la línea que aparece en el *shell* antes del carácter "#" (para *root*) o "\$" (para los otros usuarios). Podemos configurarnos este **prompt** del modo que queramos utilizando las siguientes variables del sistema:

Tabla 6.2

\d	la fecha del sistema
\h	el nombre de la máquina
\s	el <i>shell</i> que utilizamos
\u	el nombre del usuario
\v	la versión del <i>bash</i>
\w	el directorio actual
\!	el número de historia del comando
\\$	aparece "#" si somos el <i>root</i> o "\$" para los otros usuarios

Variable PATH

Si queremos ejecutar los programas del directorio desde donde estamos situados sin necesidad de poner "./" al principio, podríamos añadir esta entrada en la declaración del **PATH**. Igualmente, si en el **PATH** no está el programa que necesitamos ejecutar, podemos especificar la ruta completa del mismo en la línea de comandos. De todos modos, no es recomendable añadir "./" al **PATH** porque puede representar un agujero de seguridad.

Finalmente, tenemos los **alias** de usuario. Los **alias**² son sinónimos, generalmente para los comandos que más utilizamos (para no tener que escribirlos completamente). Por ejemplo, en uno de los **alias** que teníamos en el ejemplo definíamos que al escribir `l` se ejecutara `ls ##color=auto`. De esta manera, podemos utilizar largos comandos sin haber de estar escribiéndolo todo cada vez que los utilizamos.

⁽²⁾Podemos ver todos los **alias** definidos a partir del mismo comando **alias**.

Tanto en la definición del **PATH** como en la del **prompt** hemos utilizado el comando **export**. Este comando nos permite definir lo que llamamos una **variable de entorno**. Estas variables son utilizadas por el *shell* para realizar ciertas operaciones, guardar algún tipo de información, etc. Podemos ver todas las que hay declaradas con el mismo comando **export**. Con **set** y **unset** también podemos manipular otros atributos que tiene el intérprete de comandos.

Comando echo

Con **echo \$NombreVariable** podemos ver el contenido de estas variables y atributos.

Algunas de estas variables y atributos, que tiene por defecto el *bash*, son:

- **PWD**: directorio actual.
- **BASH VERSION**: versión del *bash* que utilizamos.

- **RANDOM**: genera un número aleatorio diferente cada vez que mostramos su contenido.
- **SECONDS**: número de segundos que han pasado desde que hemos abierto el *shell*.
- **HOSTNAME**: nombre del sistema.
- **OSTYPE**: tipo de sistema operativo que estamos utilizando.
- **MACHTYPE**: arquitectura del ordenador.
- **HOME**: directorio home del usuario.
- **HISTFILESIZE**: tamaño del fichero de historia (número de comandos que se guardan).
- **HISTCMD**: número de comando actual en la historia.
- **HISTFILE**: fichero donde se guarda la historia de comandos (generalmente `.bash_history` del directorio home del usuario).

Con la manipulación de estas variables podemos personalizar mucho más nuestro intérprete de comandos para adaptarlo a nuestros gustos y necesidades.

6.3. El sistema de arranque

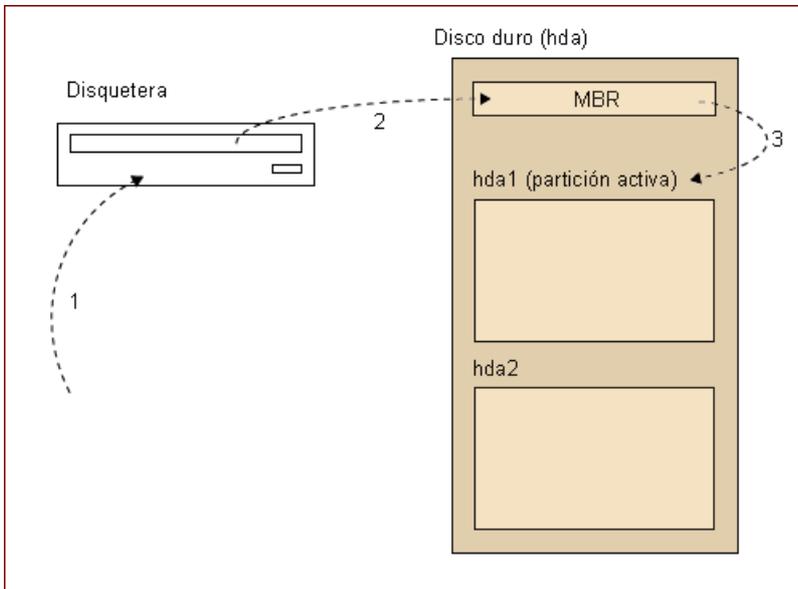
Aunque con la instalación del sistema operativo ya se lleva a cabo la configuración e instalación de un sistema de arranque, en este subapartado veremos con detalle qué opciones nos proporcionan y cómo debemos personalizarlos y adaptarlos a nuestras necesidades. Aunque existen muchos, Lilo y Grub son los más utilizados en los entornos GNU/Linux, con lo cual sólo nos centraremos en ellos.

Antes de entrar en detalles sobre la configuración de estos dos programas, explicaremos cómo funciona el sistema de arranque de un PC estándar. Tal como ya sabemos, a partir de la BIOS o EFI del ordenador podemos configurar su secuencia de arranque. En general, esta secuencia suele empezar buscando en la disquetera y sigue con el CD/DVD y el disco duro. Aunque podemos instalar el Lilo o el Grub en un disquete o en el sector de arranque de un CD, es más usual instalarlo en el disco duro para no tener que introducir el disco cada vez que arrancamos nuestro ordenador.

Cuando el sistema de arranque del ordenador va a buscar en el disco duro, lo primero que inspecciona es si el MBR (*master boot record*) del primer disco duro (máster del primer canal IDE o el primer disco del canal SCSI) contiene alguna indicación del sistema que hay que cargar. El MBR es la primera pista del disco duro, allí donde se guarda la información de las particiones configuradas y, opcionalmente, el programa encargado de iniciar el sistema operativo. Si aquí no se encuentra este programa, se inspecciona el sector de arranque de la partición activa del disco. Siempre que queremos instalar un programa en el

sistema de arranque del ordenador debemos situarlo en alguna de estas zonas. En la siguiente figura podemos ver todo este proceso cuando en la secuencia de arranque primero es la disquetera y después el disco:

Figura 6.1



Siempre que instalamos un sistema de arranque, debemos tener en cuenta que el orden con el que se realiza esta secuencia es importante: si instalamos uno en el MBR y otro en la partición activa, se ejecutará el del MBR porque la BIOS o EFI inspecciona primero esta zona. Si no tenemos partición activa, debemos situar el programa de arranque en el MBR. De todos modos, lo más recomendable es instalar siempre el programa en el MBR porque es lo primero que se inspecciona. Aunque podamos tener instalados otros sistemas operativos en otros discos, debemos instalar Lilo o Grub en alguna de estas zonas. En la configuración del programa ya le indicaremos dónde están situados los sistemas operativos que queremos cargar.

Normalmente en los ordenadores modernos la secuencia de arranque es: CD/DVD, disco duro, USB, Red, etc.

6.3.1. Grub

Grub nos permite múltiples configuraciones diferentes para realizar casi cualquier acción con el sistema de arranque del ordenador. Grub también nos sirve para instalar un programa en la zona de arranque que queramos del ordenador.

Tiene muchísimas más posibilidades que lo hacen muy versátil: permite tener un pequeño intérprete de comandos al arrancar el ordenador, nos permite acceder a los archivos de las particiones del disco sin cargar ningún sistema

operativo, etc. Como en el caso anterior, en este subapartado sólo veremos su configuración básica. Si quisiéramos profundizar más en su uso, podemos recurrir a su manual o en el HOWTO correspondiente.

El sistema de arranque del Grub³ se carga en dos fases. Generalmente, con la instalación del paquete, se incorporan dos ficheros correspondientes a estas dos fases. Si queremos que al arrancar el Grub no nos muestre ningún menú para seleccionar el sistema operativo que queremos cargar, sólo debemos ejecutar el programa Grub y ejecutarlo en el intérprete de comandos que nos muestra:

⁽³⁾El Grub (Grand Unified Bootloader) es el programa de arranque del proyecto GNU.

Sistema de arranque

El sistema de arranque de un sistema GNU/Linux o similar nos permite, con un mismo sistema de ficheros, cargar varios núcleos diferentes. De este modo, sin la necesidad de instalar de nuevo el sistema, podemos trabajar con diferentes núcleos. Para configurarlo sólo deberíamos especificar dos secciones locales poniendo, en cada una, qué núcleo utilizaremos.

```
$ install (hd0,0)/PATH/stage1 d (hd0) (hd0,0)/PATH/stage2
```

Esta instrucción instala el Grub en el MBR del disco maestro del primer canal IDE. El modo como se referencian los discos varía un poco de como se hace en GNU/Linux y con el Lilo. En `hdX` la `X`, en lugar de `a, b, ...`, es `0, 1`, etc. Para las particiones también se empieza con el número `0` para denominar la primera y a diferencia de `hda1`, se debe escribir `(hd0,0)` y consecutivamente para las otras. Leyendo la instrucción de esta manera fijémonos en cómo el primer parámetro sirve para designar dónde está el archivo de la primera fase del Grub (le indicamos la partición correspondiente, directorio `-PATH` y fichero `-stage1-`). Generalmente, cuando instalamos el paquete del Grub también se añaden estos dos ficheros para cada una de las fases de carga (suelen estar situados en `/usr/share/grub/i386-pc/`). El parámetro `d (hd0)` indica que la primera fase del Grub se instalará en la MBR del primer disco. La última opción especifica dónde está situado el fichero para la segunda fase de carga, que es ejecutada por la primera.

Paso de parámetros al núcleo de Linux

Con Grub podemos pasar parámetros al núcleo Linux en el momento de arrancar. Esto es muy útil cuando queremos realizar alguna operación específica en el sistema; por ejemplo, pasando `single` o `1` se iniciaría el sistema en el `runlevel 1`, con `root=/dev/hda3` especificaríamos la raíz del sistema de ficheros, etc.

Con esta configuración, al reiniciar el ordenador aparecerá, por defecto, el intérprete de comandos del Grub. Con él podemos manipular muchos aspectos del disco, arrancar el sistema operativo que queremos, etc. Si deseamos arrancar un sistema GNU/Linux escribiremos las siguientes instrucciones:

```
$ kernel (hd0,0)/vmlinuz root=/dev/hda1 $ boot
```

Con la primera indicamos dónde está situada la imagen núcleo (con los parámetros que queramos) y con la segunda iniciamos el proceso de carga del sistema operativo. Si optamos por un menú de selección para no tener que escribir estos comandos cada vez que arrancamos el ordenador, podemos generar un fichero de menú como el siguiente (los comentarios empiezan por "#"):

```
#Especificación del sistema operativo que se cargará por
#defecto. Este número está en correspondencia con el orden de
#los sistemas que hay en las secciones locales a los sistemas
#operativos.
default 0
```

Ayuda para Grub

Para ver todos los comandos disponibles en el *shell* del Grub podemos apretar "Tab". También se incluyen ayudas para tener una referencia completa de todos los comandos.

```
#Indicamos que espere 10 segundos antes de cargar el sistema
#configurado por defecto.
timeout 10
#Configuración de arranque para un sistema GNU/Linux
title Debian GNU/Linux
kernel (hd0,0)/vmlinuz root=/dev/hda1
#Configuración de arranque para un sistema Windows XP
title Windows XP
root (hd0,2)
makeactive
```

Para instalar⁴ Grub con este menú de arranque, deberíamos ejecutar la misma instrucción que anteriormente pero añadiendo el parámetro `p (hd0,0)/PATH/menu.lst` con el disco, camino y fichero de menú. Para proteger el sistema de arranque podemos poner la orden de `password CONTRASEÑA` en la sección global del fichero de configuración. De esta manera, cuando desde el menú se quiera entrar en el *shell* del Grub se pedirá la contraseña. Si utilizamos esta directiva es muy importante que sólo *root* pueda leer este archivo de configuración (aunque en este caso también existe la opción de poner la contraseña cifrada con MD5).

También hay otro tipo de arranque que utiliza una imagen llamada de RAM Disk (*initrd*). Este otro tipo de arranque sirve para realizar una configuración modular del núcleo Linux. Es muy utilizado cuando necesitamos un núcleo con alguna configuración especial, para incluir módulos en el mismo núcleo, para realizar una imagen de arranque para un CD live, para tener una misma imagen para todos los ordenadores de un laboratorio almacenada en un único servidor, etc. De todos modos, las instalaciones estándar del sistema operativo

⁽⁴⁾Otro modo de instalar el grub es utilizando el programa `grub-install`.

no utilizan casi nunca este tipo de arranque. Si queremos crearnos una imagen de este tipo, podemos informarnos en el manual de `initrd` y en el del programa `mkinitrd`.

6.4. Acceso a otras particiones y dispositivos

Los sistemas tipo UNIX tratan todos los dispositivos del ordenador como si fueran ficheros. Esto nos permite mucha flexibilidad, ya que podemos aprovechar todos los mecanismos y las funciones que utilizábamos con los ficheros y aplicarla a los dispositivos. En el directorio `/dev/` tenemos todos los dispositivos reconocidos por el sistema. Si el sistema no reconoce adecuadamente un dispositivo o queremos crear uno especial, el comando `mknod` nos permite realizar esta clase de operaciones, aunque es importante saber exactamente qué queremos hacer antes de utilizarlo, ya que su mal uso podría dañar partes del sistema.

Para las unidades de almacenamiento, el sistema nos proporciona otro tipo de operación para poder acceder a sus sistemas de archivos, la de **montaje**. Para esta operación utilizaremos los comandos `mount` y `umount`, que sitúan (montan) o desmontan todo el sistema de ficheros de un determinado dispositivo/unidad en un directorio existente del sistema. La forma básica de utilizar el comando es `mount dispositivo directorio`, donde *dispositivo* puede referenciar cualquier dispositivo del canal IDE o SCSI (`/dev/hdXX`, `/dev/sdXX`), la disquetera (`/dev/fdX`), cintas de *backup*, memorias USB, etc. y *directorio* es la ubicación donde montaremos la estructura de ficheros del dispositivo. Es recomendable que el directorio donde montemos estos dispositivos esté vacío, ya que cuando se utiliza como punto de montaje no se puede acceder a ellos.

Para desmontar uno de estos dispositivos podemos utilizar `umount directorio`, donde *directorio* debe ser el punto de montaje utilizado. Si montamos dispositivos como un disquete o CD, es importante no sacar el dispositivo del soporte, ya que antes debemos avisar al sistema para que actualice la caché del sistema de ficheros del dispositivo. Igualmente, tampoco podemos desmontar el dispositivo si algún usuario o aplicación está utilizando alguno de sus archivos o directorios (al intentarlo, el sistema daría un mensaje de error).

Fijémonos en que con el comando de montaje no estamos especificando en ningún momento el tipo de sistema de ficheros utilizado en la unidad que queremos montar, de modo que se deberá determinar de manera automática. Si queremos especificarlo manualmente, podemos pasar al comando `mount` el parámetro `-t tipo` donde *tipo* podría ser alguno de los de la siguiente tabla (ir al manual de `mount` para ver el listado completo):

Directorios de disquetera y CD/DVD

Para la disquetera y CD/DVD muchas distribuciones ya crean un directorio por defecto donde montarlos (`/floppy/` o `/mnt/floppy/` y `/CD-ROM/` o `/mnt/CD-ROM/`). También se suele proporcionar el directorio `/mnt/y/media/`, donde podemos crear directorios para otros dispositivos que tengamos en el sistema.

Tabla 6.3

Tipo	Sistema
ext	GNU/Linux (versiones de núcleo anteriores a 2.1)
ext2	GNU/Linux (versiones de núcleo posteriores a 2.1)
ext3	GNU/Linux (versiones de núcleo posteriores a 2.2 o 2.4)
swap	Sistema de <i>swap</i> de GNU/Linux
sysv	Sistemas tipo UNIX
minix	MINIX
iso9660	Sistema de ficheros que utilizan la mayoría de CD
nfs	Sistema de ficheros remoto (Network File System)
smbfs	Sistema de ficheros remoto en redes Windows TM (Samba File System)
ntfs	Rama de WindowsNT TM
msdos	MS-DOS TM
vfat	Rama de Windows95 TM

Montaje y desmontaje de sistemas de fichero

Por defecto, para poder montar/desmontar sistemas de fichero, se necesitan privilegios de superusuario. Lo que se suele hacer es definir a algún usuario "administrador" en el fichero `sudoers` de manera que con la orden `sudo` delante del comando pueda realizar las tareas de administración que se le permite desde el fichero `sudoers`.

Además de pasar el tipo de sistema de ficheros utilizado por la unidad que queremos montar, también podemos indicar otras opciones que nos pueden ser muy útiles en determinadas situaciones (siempre precedidas por `-o` y, si queremos pasar más de una, separadas por comas):

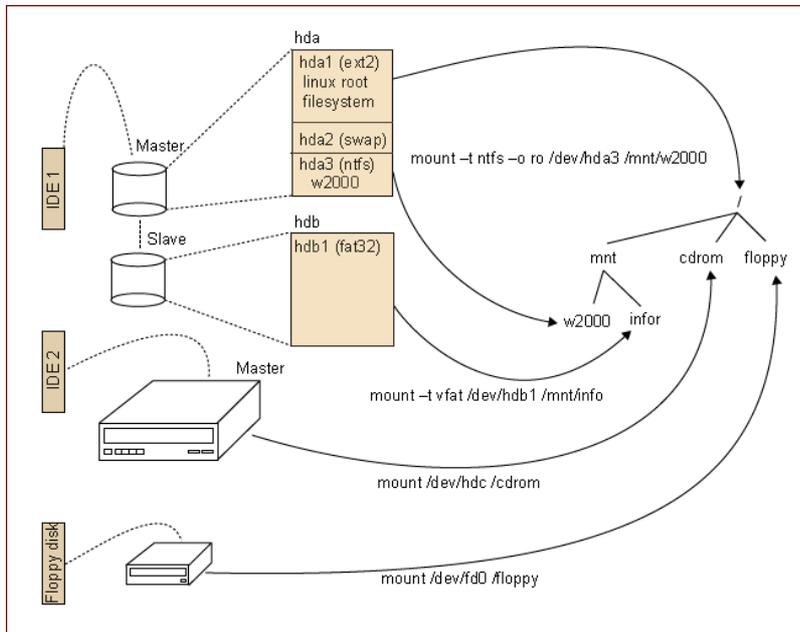
Tabla 6.4

Significado de la opción	Permitimos	No permitimos
Ejecución de binarios	<code>exec</code>	<code>noexec</code>
Uso del bit de SetUserId	<code>suid</code>	<code>nosuid</code>
Ficheros de sólo lectura	<code>ro</code>	<code>rw</code>
Sistema sincronizado (uso de caché de disco)	<code>sync</code>	<code>async</code>
Interpretación de caracteres o bloques especiales	<code>dev</code>	<code>nodev</code>
Permiso para que cualquier usuario monte o desmonte el dispositivo	<code>user</code>	<code>nouser</code>
Sistema de tipo <i>swap</i>	<code>sw</code>	

(Si pasásemos `defaults` se utilizarían las opciones `rw`, `suid`, `dev`, `exec`, `auto`, `nouser` y `async`.)

En la siguiente figura podemos ver un ejemplo de utilización de este comando para montar varios dispositivos diferentes:

Figura 6.2



Además de estos comandos para montar y desmontar unidades, el sistema operativo nos proporciona otro modo de hacer lo mismo y tener siempre una determinada configuración según la unidad. En el fichero `/etc/fstab` podemos guardar esta información de manera que cada línea indicará una unidad con su directorio de montaje y las opciones que queremos configurar. La sintaxis de cada una de estas líneas será:

```
<disp> <dir> <tipoSistema> <opciones> <dump> <orden>
```

En el primer campo debemos especificar el dispositivo tal como hacíamos con el comando de `mount` y el segundo será el directorio donde queremos montar la unidad indicada. En el campo de `tipoSistema` podemos especificar el sistema de ficheros que utiliza la unidad o bien `auto` para que lo detecte automáticamente. En `opciones` podemos escribir las mismas que utilizábamos con el comando de `mount`, separadas por comas si ponemos más de una. Una opción útil de este campo es la configuración de `auto` o `noauto`, con lo cual indicamos al sistema que monte automáticamente (o no) la unidad al arrancar. El campo de `dump` indica si queremos realizar copias de seguridad (más información en el manual de `dump`). Si no utilizamos este sistema, podemos poner un `0`. El último campo sirve para indicar el orden de montaje de las unidades. Si le ponemos un `0`, indicamos que el orden no es importante. La raíz del sistema de ficheros es lo primero que se debe montar, con lo cual en este campo debería haber un `1`.

Una entrada que siempre veremos en este fichero y que nos puede sorprender es la del directorio `/proc/`, que tiene un significado especial. Realmente, lo que hay en este directorio no son ficheros, sino el valor de muchas de las variables que utiliza el núcleo del sistema. Siguiendo la misma política del sistema operativo, con la cual todo se debe poder referenciar como un archivo, en el directorio `/proc/` también podemos manipular variables internas del núcleo como si se tratara de ficheros.

Aunque todo este diseño para montar las unidades en la estructura jerárquica de directorios es muy potente y nos permite mucha flexibilidad, en algunos casos no es muy práctico. Por ejemplo, cada vez que queremos copiar un archivo a un disquete deberemos montar la unidad, copiar y desmontarla de nuevo. Por esta razón, existen algunas otras aplicaciones que nos facilitan todo este proceso para ahorrarnos algunos pasos. Una de ellas son las `mtools`, que es un paquete con varias aplicaciones que nos permiten copiar directamente archivos a un disquete y desde un disquete, y algunas otras herramientas interesantes. También existe un paquete llamado `autoofs`, que detecta automáticamente la inserción de algún dispositivo en el sistema y los monta sin necesidad de escribir ningún comando.

Comando mount a

Con el comando `mount a` se montarían todos los dispositivos que tuviesen la opción de auto activada (que está por defecto) de este fichero de configuración.

6.5. Configuración de dispositivos

Aunque en los inicios de GNU/Linux no era así, actualmente cada vez más fabricantes proporcionan *drivers* para sus dispositivos especiales de GNU/Linux. Antes de intentar configurarlos, debemos buscar información sobre ellos en los mismos manuales del sistema, los módulos, en Internet, etc. para ahorrarnos problemas en su puesta en marcha. Aunque actualmente la mayoría de los dispositivos cuentan con HOWTOS, manuales o algún tipo de documentación, es importante que antes de comprar uno nuevo, nos informemos adecuadamente de si existe algún *driver* disponible para él.

Aunque en este subapartado sólo veremos cómo configurar algunos de los dispositivos más frecuentemente utilizados en los ordenadores personales, según la distribución que utilicemos, el proceso puede variar significativamente. En todo el subapartado nos hemos basado en el sistema que se utiliza en Debian GNU/Linux, aunque si aprendemos desde la base cómo funciona este proceso, no deberíamos tener problemas para buscar cuál es la configuración que se utiliza en otras distribuciones.

6.5.1. El teclado

La correcta configuración del teclado es un aspecto muy importante para poder solucionar cualquier problema que nos surja con él. En primer lugar, debemos saber que cuando el sistema arranca, se carga un mapa de caracteres correspondiente al configurado en el proceso de instalación. Este mapa de caracteres se suele encontrar situado en `/etc/console/boottime.kmap.gz` o en algún otro directorio de `/etc/`. Si cambiásemos de teclado, sólo deberíamos

cambiar este fichero con el que correspondiera al nuevo teclado y al arrancar de nuevo ya se cargaría el nuevo mapa. Todos los mapas de caracteres existentes se suelen situar dentro del directorio `/usr/share/keymaps/` ordenados por arquitecturas de ordenadores y países. Concretamente, el que utilizamos en España con ordenadores basados en la arquitectura i386 y un teclado estándar lo encontraríamos en `i386/qwerty/es.kmap.gz`.

Aunque todos estos mapas de caracteres están comprimidos en formato gzip, podemos descomprimirlos y cambiar alguna de sus entradas para adaptarlas a nuestras necesidades. En cada línea encontramos la directiva `keycode`, que indica que estamos definiendo una tecla, indicada en el número que sigue a la directiva (podemos saber qué número corresponde con cada una de las teclas a partir del comando `showkey`). Después de esta definición, tenemos los significados que tiene la tecla apretándola sola, con el "Shift", etc.

Veámoslo con un ejemplo:

```
keycode 53 = minus underscore control keycode 53 = Delete
```

En la primera línea se indica qué carácter corresponde al apretar la tecla sola (minus) o con el "Shift" apretado (underscore). La segunda nos muestra la función que se realizará en caso de apretar la tecla a la vez que la de "Ctrl" (se eliminaría el siguiente carácter). Toda la información necesaria para configurar correctamente un archivo de este tipo la podemos encontrar en el manual de `keymaps`, muy útil cuando nos encontramos con algún problema con teclados especiales o de otros países. Si no queremos reiniciar el sistema al cambiar este fichero de mapa, podemos utilizar el comando `loadkeys` (`dumpkeys` nos muestra las configuradas).

Fuente del terminal

Con el programa `consolechars` podemos cargar la fuente que queremos en el terminal. Debemos diferenciar claramente lo que es una fuente y lo que es el mapa de caracteres: el mapa nos determina qué significado tiene cada tecla, mientras que la fuente es sólo la representación gráfica que le damos a la misma. Toda la configuración de las fuentes de caracteres se suele encontrar en `/etc/console-tools/config`.

Otro aspecto relacionado con el teclado es el tema de las diéresis, los acentos, etc. Todo ello lo podemos configurar a partir del fichero de `/etc/inputrc` (todas las directivas posibles de este fichero las tenemos especificadas en el manual de `readline`). La que nos puede ser más útil es la de `convert-meta`, que desactivándola (`set convert-meta off`) nos permite utilizar los acentos y las diéresis. Finalmente, otra configuración importante (indirectamente relacionada con el teclado) es la de **locales**. Con locales podemos configurar la zona o zonas geográficas en las que estamos para poder utilizar teclas especiales del teclado, ver las fechas en el formato al que estamos acostumbrados, etc. Esta configuración es utilizada por muchas de las librerías del sistema, de modo que en muchos comandos y aplicaciones del sistema se utilizará su con-

Reconfigurar *keymap* y locales

Otra manera de reconfigurar el *keymap* y las locales en Debian es utilizando `apt-reconfigure console-data` o `apt-reconfigure locales` respectivamente.

figuración para adaptar algunas funciones a nuestro entorno local. Su configuración la podemos encontrar en `/etc/locale.gen` y podemos utilizar los comandos `locale-gen` y `locale` para verla o actualizarla.

6.5.2. Tarjeta de red (tipo Ethernet)

Para configurar una nueva tarjeta de red (tipo Ethernet), lo primero que debemos hacer es añadir el módulo del núcleo necesario para que se reconozca adecuadamente. Aunque en algunas tarjetas es posible que no hayamos de realizar este paso porque el mismo núcleo ya puede estar compilado para reconocer las más habituales, debemos asegurarnos (antes de comprar la tarjeta) de que existe el *driver* o módulo necesario para ella.

Módulo de la tarjeta de red

Con `discover -module Ethernet` podemos saber qué módulo necesita nuestra tarjeta de red. Si queremos dejarlo configurado para que se cargue siempre deberíamos escribirlo en `/etc/modules` (si no, con `modprobe` o `insmode` podemos insertarlo).

Una vez el sistema reconoce la tarjeta, ya podemos configurarla del modo que queramos.

En el fichero `/etc/network/interfaces` podemos especificar toda su configuración, donde también tendremos la de las otras interfaces del sistema. Una **interfaz** es un dispositivo (real o lógico) relacionado con la red a partir del cual el sistema se puede comunicar con otros ordenadores, ofrecer unos determinados servicios, etc. Son las puertas que tiene el sistema para poderse comunicar. Para cada interfaz reconocida en el sistema, en este fichero se le especifican las directivas necesarias para su correcto funcionamiento.

Vamos a verlo con un ejemplo:

```
#Interficie de loopback
auto lo
iface lo inet loopback
#NIC auto eth0
iface eth0 inet static
    address 192.168.0.10
    netmask 255.255.255.0
    network 192.168.0.0 #opcional
    broadcast 192.168.0.255 #opcional
    gateway 192.168.0.1 #opcional
```

NIC

Otra manera de denominar las tarjetas de red es con la sigla de *network interface card* (NIC).

La primera entrada que encontraremos en este fichero suele ser para la interfaz de *loopback*. Esta interfaz no se corresponde con ninguna tarjeta ni dispositivo real del ordenador, sino que es un mecanismo del sistema operativo que le permite utilizar los protocolos de comunicación de manera interna. De este modo, si probamos funciones de la red sin comunicarnos con ningún otro

ordenador no es necesario ni siquiera tener una tarjeta de red instalada. En todas las entradas encontramos la directiva de `auto` antes de especificar la configuración del dispositivo. Esta directiva indica que la tarjeta se puede montar automáticamente cuando el sistema arranca. La directiva de `iface` especifica el tipo de tarjeta y protocolo que se utilizará con ella por medio de la siguiente sintaxis: `iface dispositivo familiaProtocolo métodoConfiguración`. Con las tarjetas Ethernet el dispositivo será `ethX`, donde la `X` será un número empezando por 0, que indica el número de tarjeta instalada en el ordenador. La familia del protocolo de comunicación utilizado con la tarjeta suele ser cualquiera de los siguientes:

- `inet`: IPv4, utilizado en Internet y la mayoría de las redes locales.
- `inet6`: IPv6, la nueva versión de IPv4, que poco a poco se va instaurando.
- `ipx`: para redes Novell™.

Finalmente, en el último campo se indica cómo se obtiene la configuración de red de la tarjeta (su dirección, la red donde está, el *gateway* que hay que utilizar, etc.). En la siguiente tabla podemos ver cuáles son estas opciones para la familia de protocolos `inet`:

iproute2

A partir de las versiones 2.2 del núcleo Linux, ya se puede utilizar una nueva infraestructura de red denominada `iproute2`. Con ella podemos manipular todos los aspectos relacionados con nuestras NIC y las tablas internas que utiliza el sistema operativo para manejar todo lo relacionado con la red.

Tabla 6.5

Config	Opciones	Descripción
<code>loop-back</code>		Método para definir la interfaz de <code>loopback</code> (se debe utilizar con la interfaz <code>lo</code>).
<code>static</code>		Método para configurar una NIC con una dirección IP estática.
	<code>address</code>	Dirección IP de la interfaz. Campo requerido.
	<code>netmask</code>	Máscara de la dirección IP Campo requerido.
	<code>broadcast</code>	Dirección de broadcast. Si no se especifica, se calcula automáticamente.
	<code>network</code>	Dirección de identificación de red.
	<code>gateway</code>	Dirección IP del <i>gateway</i> que utilizamos para esta interfaz.
<code>dhcp</code>		Método para configurar de manera remota la IP de todos los ordenadores de una red local (<i>dynamic host configuration protocol</i>).
	<code>hostname</code>	IP del servidor de DHCP.
	<code>leasehours</code>	Tiempo, en horas, de alquiler de la IP (pasado este tiempo, se renueva).

Config	Opciones	Descripción
	leasetime	Tiempo, en segundos, de alquiler de la IP.
	vendor	Identificador de tipo de servidor (en general, dhcpd).
	client	Identificador del tipo de cliente (en general, dhcpd).
bootp		Método para configurar de manera remota la IP de todos los ordenadores de una red local (<i>BOOT Protocol</i>). Actualmente se utiliza más DHCP.
	bootfile	Fichero que se va a utilizar en el momento de arranque.
	server	Dirección IP del servidor de BOOTP.
	hwaddr	Dirección MAC del servidor BOOTP.
ppp		Método utilizado con el protocolo <i>point to point protocol</i> , usado en los módems.
	provider	Proveedor del servicio.

Aunque en este subapartado no entraremos en redes de computadores, debemos saber que disponemos de muchos comandos para manejar la configuración de red del sistema operativo. Los más importantes son `ifconfig`, con el cual podemos ver los dispositivos configurados, `ifdown` e `ifup`, que nos permiten apagar o encender la interfaz que queremos y `route`, que nos muestra la tabla de enrutado del sistema.

6.5.3. Tarjeta WiFi

La red inalámbrica (*wireless LAN*), también denominada WiFi, es una tecnología basada en la norma IEEE 802.11. Las definiciones más comunes son las enmiendas b, a y g del protocolo original. Las normas 802.11b y 802.11g usan la banda de 2.4 GHz, por lo que pueden interferir con otros aparatos que usan la misma banda, como teléfonos inalámbricos. La norma 802.11a usa la banda de 5 GHz.

El uso del espectro de frecuencias de radio son fuertemente reguladas por los países. La mayoría de los dispositivos de tarjetas WLAN no pueden distribuirse como código abierto. La parte del dispositivo que define las frecuencias de las ondas de radio es normalmente distribuido como *firmware*, lo que lo hace en principio inmodificable.

Las redes de comunicación sin cables son cada vez más frecuentes, tanto en instalaciones domésticas como en instituciones, escuelas o empresas. Para la instalación de éstas, se debe disponer de lo que se denomina *puntos de acceso*, que son unos dispositivos conectados a la red física de la institución. Estos puntos de acceso permiten que, a partir de unas tarjetas WiFi (ya sea PCI,

PCMCIA, integrada en la placa base o en un adaptador USB), cualquier ordenador de su alrededor pueda conectarse a la red. De esta manera, se simplifica mucho el cableado de los edificios.

Para que nuestro GNU/Linux detecte y configure adecuadamente una tarjeta *wireless* debemos añadir al núcleo del sistema los módulos necesarios, que en muchos casos ya vienen compilados en el mismo núcleo. Si no tenemos ninguna otra tarjeta Ethernet instalada, se referenciará como `eth0`, o `eth1` si ya tenemos una, etc. A continuación, lo único que nos faltará para que la tarjeta se conecte al punto de acceso será editar el fichero `/etc/network/interfaces` y añadirle la configuración necesaria para que se le asigne una IP. Naturalmente, esta interfaz del sistema la podemos tratar como cualquier otra, utilizando los mecanismos de *firewall* del sistema, con las aplicaciones `iproute2`, etc. A continuación veremos un ejemplo de configuración de la tarjeta `eth1` que es WiFi:

```
# wireless network
auto eth1
iface eth1 inet dhcp
    wireless_essid miwifi
    wireless_channel 6
    wireless_mode managed

    wireless_keymode open
    wireless_key1 millavehexadecimal
    wireless_key2 s:millaveascii
    wireless_defaultkey 1
```

Buscando en el manual de la orden `iwconfig` podemos encontrar el significado de cada uno de los comandos anteriores.

6.5.4. Módems

Para la configuración de un módem generalmente se suele utilizar la aplicación `pppconfig`, que escribe los archivos de configuración necesarios para el *daemon* del sistema `ppp`, que es el programa encargado de establecer la conexión a Internet. Con `pppconfig` (o aplicaciones similares) siempre se deben realizar unos determinados pasos, que detallamos a continuación:

- 1) Nombre del proveedor: el proveedor es la empresa con la que tenemos el contrato de conexión a Internet. Este nombre sirve para poder identificar cada conexión que configuremos de manera única.
- 2) Configuración de servidores de nombres: cuando establecemos el contrato con nuestro proveedor, generalmente se suelen proporcionar la/s IP de los servidores de nombres que deben utilizarse. Si tenemos estas IP,

Paquetes `ppp` y `pppconfig`

Los paquetes que contienen los programas necesarios para la conexión a Internet con un módem suelen denominarse `ppp` y `pppconfig`.

Observación

Con `pppconfig` tenemos un menú que nos permite añadir, modificar o eliminar conexiones. Los pasos que mostramos se corresponden con la inserción de una nueva conexión.

debemos indicar que utilizamos una configuración estática, con lo cual seguidamente se nos pedirán estas IP. Sólo en el caso de que nuestro proveedor nos indique que la configuración de DNS es dinámica, debemos elegir este otro tipo de configuración. Con la tercera opción, que nos informa de que DNS será tratado por otros medios, podemos utilizar la configuración del fichero `/etc/resolv.conf`.

3) Método de autenticación: el método de autenticación puede ser PAP o CHAP. Generalmente, los proveedores suelen utilizar el PAP (*peer authentication protocol*), aunque si no funcionara deberíamos informarnos adecuadamente.

4) Nombre de usuario y contraseña: ésta es la información que nos proporciona el proveedor para poder conectarnos y acceder a sus servicios.

5) Velocidad del módem: según qué módem tengamos, podremos acceder a Internet a mayor o menor velocidad. Actualmente, todos van a 115200 bps, con lo que lo más recomendable es dejar el valor 115200. Si tuviéramos un módem más lento, ya se suele detectar y reconfigurar automáticamente en el momento de la conexión.

6) Llamada con pulsos o tonos: la mayoría de las centralitas telefónicas ya funcionan con tonos, aunque en determinadas zonas rurales aún se utiliza el antiguo sistema de pulsos.

7) Número de teléfono: este número también debe proporcionarlo el proveedor de Internet.

8) Puerto de comunicación: el puerto de comunicación es el puerto en el cual tenemos conectado el módem. Si le indicamos que lo detecte automáticamente, se realizará un chequeo de todos los puertos y se configurará automáticamente. Si no, podemos indicarlo con `/dev/ttySX`, donde la *x* es un 0 para el COM1, un 1 para el COM2, etc.

Toda esta configuración se suele almacenar en los archivos situados en el directorio `/etc/ppp/`. Aunque también podemos editar estos ficheros y cambiar las directivas manualmente, es más recomendable utilizar alguna aplicación automática, ya que su configuración es bastante compleja. Para establecer la conexión con nuestro proveedor, deberíamos iniciar el *daemon* ejecutando `/etc/init.d/ppp start`. Para pararlo, podemos utilizar `/etc/init.d/ppp stop`.

6.5.5. ADSL y PPPoE

Asymmetric digital subscriber line (ADSL) es una tecnología de comunicación que permite la transmisión de datos a través de líneas telefónicas y cable televisivo. La comunicación asimétrica implica que las tasas de subida y bajada son diferentes, generalmente la de subida es más baja.

ADSL usa un cable módem o un concentrador dependiendo del método que implementa el proveedor de Internet. Ambos conectan los respectivos aparatos a la interfaz de red Ethernet del computador (generalmente la primera, `eth0`) y también a un puerto USB.

La configuración ideal para la interfaz Ethernet sería en modo `dhcp`, y que fuera el cable módem el que proporcionara la dirección IP, DNS, etc. ya que de esta manera se configura todo automáticamente.

PPPoE (*point-to-point protocol over Ethernet*) es un protocolo muy similar a PPP que usa una interfaz Ethernet en vez de un módem. Este tipo de protocolo ha sido adoptado por algunos proveedores ADSL de Internet.

La conexión ADSL es generalmente parte del servicio telefónico. Las señales (de teléfono y ADSL) se dividen en un aparato llamado *splitter* que las separa en respectivos rangos de frecuencia. La señal ADSL luego entra en un aparato denominado concentrador que se conecta a la interfaz Ethernet del ordenador con un cable *Twisted pair* con conectores RJ45 o a uno de los puertos USB del ordenador.

6.5.6. Tarjeta de sonido

La tarjeta de sonido necesita la inserción de un módulo del núcleo del sistema para poder funcionar correctamente. Si tenemos instalada la aplicación `discover`, podemos descubrir qué módulo es el que corresponde con nuestra tarjeta por medio del comando `discover ##module sound`. También podemos conocer el fabricante y *chipset* mediante la orden `lspci | grep audio`.

Para instalar el módulo, podemos utilizar los comandos `insmod` o `modprobe`, y si queremos dejarlo configurado permanentemente, deberíamos escribirlo en el fichero `/etc/modules`. Aunque con la inclusión del módulo correspondiente ya podremos utilizar la tarjeta de sonido adecuadamente, generalmente también se suele instalar la infraestructura de sonido ALSA (*advanced linux sound architecture*). Generalmente, la mayoría de las distribuciones lo suelen incluir por defecto, aunque si no es así, se puede instalar con el paquete correspondiente.

Para que un usuario normal pueda usar los dispositivos del sonido es necesario que sea miembro del grupo `audio`,

ALSA

ALSA es un proyecto que ha desarrollado mucho software relacionado con aplicaciones de tratamiento de sonido, nuevos módulos para el núcleo Linux, etc.

```
# addgroup usuario audio
```

Esto hará que `usuario` sea agregado a la lista de usuarios miembros del grupo `audio` en el archivo de configuración `/etc/group`.

6.5.7. Impresora

En GNU/Linux, la configuración de impresoras se puede realizar con muchas aplicaciones diferentes. Aunque el `lpd` (Line Printer Daemon) fue uno de los primeros programas de gestión de impresión que aparecieron en los sistemas tipo UNIX, actualmente existen muchísimos más fáciles de configurar y gestionar. A continuación, comentamos algunos de los más utilizados:

- `lpd`: uno de los primeros *daemons* de impresión de los sistemas tipo UNIX. Su configuración debe realizarse manualmente.
- `lpr`: la versión de BSD del `lpd`. Es muy recomendable utilizar algún tipo de filtro automático como `magicfilter` o `apsfilter` para configurar las impresoras. Este tipo de filtro detecta automáticamente el tipo de fichero que se va a imprimir y prepara la impresión adecuadamente (utiliza un filtro llamado IFHP).
- `lprng`: aplicaciones basadas en `lpr` con la ventaja de que incorpora una herramienta de configuración denominada `lprngtool`, que permite realizar la configuración de manera gráfica y sencilla.
- `gnulpr`: la versión de GNU del sistema de impresión `lpr`. También incorpora herramientas gráficas de configuración, gestión de los servicios, etc.
- `CUPS`: de Common UNIX Printing Systems, este conjunto de aplicaciones es compatible con los comandos de `lpr` y también sirve para redes WindowsTM. Utiliza un conjunto de filtros propios y soporta la gran mayoría de las impresoras del mercado.

Aunque todas estas aplicaciones tienen sus propios métodos de configuración, todas utilizan el fichero `/etc/printcap` para guardarla. Generalmente, también utilizan algún tipo de *daemon* para que el sistema de impresión sea operativo. El *daemon* se puede configurar para que el ordenador al que está conectada la impresora sirva como servidor de impresión. De este modo, varios ordenadores de la misma red podrán utilizar la misma impresora, con lo que ahorraremos recursos. Para los clientes de impresión se pueden utilizar los mismos programas especificando, en la configuración, que la impresora es remota (generalmente se debe proporcionar la IP del servidor de impresión y la cola).

Si queremos configurar un servidor de impresión para redes Windows™ o configurar una impresora de un servidor Windows™ desde un cliente GNU/Linux, debemos utilizar otro tipo de programas. Samba es un conjunto de aplicaciones de GNU/Linux que utilizan los protocolos de las redes Windows™. Aunque sus funcionalidades van mucho más allá de la configuración de un servidor o cliente de impresión, para poder utilizar impresoras en Windows™ deberemos utilizar este conjunto de aplicaciones o bien las que nos proporciona CUPS.

Configuración segura del servidor de impresión

Al configurar un servidor de impresión, es importante que configuremos adecuadamente desde qué máquinas/usuarios permitimos la impresión. De otro modo, un atacante podría aprovechar la vulnerabilidad y aprovechar nuestros recursos, dejar la impresora sin papel, etc.

Swat

Swat (Samba Web Administration Tool) es una herramienta muy útil para la configuración de un servidor de samba.

7. *Daemons* y *runlevels*

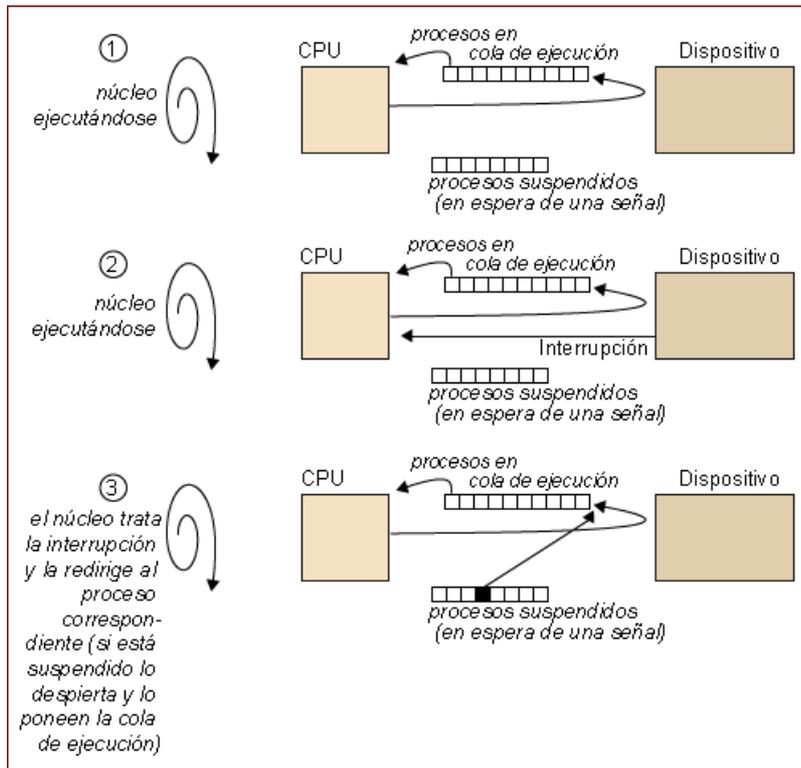
7.1. Los *daemons*

Como ya sabemos, GNU/Linux nos permite ejecutar simultáneamente tantos procesos como queramos repartiendo equitativamente el tiempo de la CPU entre ellos. De hecho, el mecanismo de manejo de procesos también debe tener en cuenta lo que se llaman **interrupciones**. Una interrupción es una señal que llega al núcleo del sistema desde cualquiera de los dispositivos que tenemos instalados en nuestro ordenador. Estas interrupciones suelen estar vinculadas a algún proceso en concreto, de manera que el núcleo debe despertar el proceso en cuestión (si no está en ejecución) y redirigirle la interrupción para que la procese adecuadamente. Un ejemplo típico de interrupción es cuando apretamos una tecla del teclado o movemos el ratón: al hacerlo, el dispositivo envía una señal que debe ser redirigida hacia la aplicación correspondiente para que sea tratada de manera adecuada.

Para poder manejar adecuadamente todas las interrupciones que se producen, el núcleo no escucha permanentemente a los dispositivos del sistema esperando sus señales. En lugar de hacerlo, el sistema ejecuta las operaciones de los procesos en cola de ejecución y sólo cuando se produce una interrupción atiende al dispositivo que la ha generado. Esto debe realizarse de esta manera debido a la gran diferencia de velocidad entre los dispositivos del sistema y la CPU. El tratamiento de interrupciones es fundamental para cualquier sistema operativo, ya que es este mecanismo, entre otros, el que nos permite mantener en ejecución tantos procesos como queramos y, en cuanto lleguen las interrupciones, despertar los procesos que las están esperando.

Un **daemon** (*disk and execution monitor*) es un proceso que, generalmente, tenemos cargado en memoria, esperando alguna señal (proveniente de una interrupción de dispositivo o del mismo núcleo) para despertarse y ejecutar las funciones necesarias para tratarla. Aunque esta definición también puede encajar con otros procesos del sistema (lanzados por los usuarios o por el mismo sistema), un *daemon* también suele ajustarse a este modo de ejecución (aunque en algunos casos especiales, no). De esta manera, los *daemons* que tengamos cargados no ocupan la CPU mientras no es estrictamente necesario y por muchos que tengamos en memoria siempre podremos trabajar con el ordenador sin problemas.

Figura 7.1



Shellscripts de los daemons

Los *shellscripts* de los *daemons* no son más que una herramienta para facilitar todo su proceso de arranque, parada, etc. En algunos casos, también podemos utilizar el mecanismo y la organización de estos *daemons* para poder ejecutar ciertas operaciones que nos interesen (escribiendo un *shellscript* que se ejecute al entrar en un determinado nivel de ejecución).

Aunque un *daemon* sea un proceso como cualquier otro que se ejecuta en modo *background*, el modo como los organizamos y tratamos sí que es diferente del resto de comandos y programas del sistema. Generalmente, todos los *daemons* tienen un *shellscript* situado en el directorio `/etc/init.d/` que nos permite iniciarlo, pararlo o ver su estado de ejecución. Para realizar algunas de estas funciones debemos ejecutar el *shellscript* correspondiente al *daemon* que queramos tratar pasándole alguno de los siguientes parámetros:

- `start`: para iniciar el *daemon*. Si este ya estuviera ejecutándose, se muestra un mensaje de error.
- `stop`: para parar el *daemon*. Si no estuviera ejecutándose, se muestra un mensaje de error.
- `restart`: reinicia el *daemon*. Sirve para que se vuelvan a leer los archivos de configuración del mismo.
- `reload`: aunque no todos los *daemons* lo permiten, este parámetro sirve para poder recargar los archivos de configuración sin tener que pararlo.

La mayoría de estos *scripts* utilizan un programa llamado `start-stop-daemon` que nos proporciona el sistema operativo y que sirve para el tratamiento de estos procesos. Es habitual que al administrar un servidor debamos diseñarnos nuestros propios *daemons* para realizar alguna tarea concreta. En el directorio donde se sitúan todos los *shellscripts* de los *daemons* también se suele encontrar uno de ejemplo (`/etc/init.d/skeleton`) para que lo podamos utilizar cuando necesitemos configurar uno nuevo que no esté en la distribución. Generalmente suelen estar programados de la siguiente manera:

```
#!/bin/sh
PATH=/usr/local/sbin:/usr/local/bin:/sbin:/bin: /usr/sbin:/usr/bin DAEMON=/usr/sbin/daemon
NAME=daemon
DESC="some daemon"
test -x $DAEMON || exit 0
set -e
case "$1" in
  start)
    echo -n "Starting $DESC: $NAME"
    start-stop-daemon --start --quiet --pidfile \
      /var/run/$NAME.pid --exec $DAEMON echo "."
    ;;
  stop)
    echo -n "Stopping $DESC: $NAME "
    start-stop-daemon --stop --quiet --pidfile \
      /var/run/$NAME.pid --exec $DAEMON echo "."
    ;;
  restart|force-reload)
    echo -n "Restarting $DESC: $NAME"
    start-stop-daemon --stop --quiet --pidfile \
      /var/run/$NAME.pid --exec $DAEMON
    sleep 1
    start-stop-daemon --start --quiet --pidfile \
      /var/run/$NAME.pid --exec $DAEMON echo "."
    ;;
  *)
    N=/etc/init.d/$NAME echo " Usage: $N {start|stop| \
    restart|force-reload}" >&2
    exit 1
    ;;
esac
exit 0
```

Ejecución de un *daemon*

Para ejecutar un *daemon*, debemos llamarlo con su ruta completa (`/etc/init.d/nombreDaemon`) y pasarle el parámetro que nos interese. Algunas distribuciones incorporan

el comando `service`, que permite hacer lo mismo sin tener que especificar la ruta completa.

Como hemos visto, en las variables declaradas al inicio del *shellscript* especificamos qué `PATH` es necesario para el proceso del *daemon*, el programa que vamos a ejecutar (`DAEMON`), el nombre que le damos (`NAME`, que debe ser igual que el nombre del *shell script*) y su descripción (`DESC`). Lo único que hace el código al arrancar el *daemon* es escribir en el directorio `/var/run/` un fichero con el PID del proceso. Al pararlo, se va a buscar este PID y se envía la señal de finalización al proceso correspondiente. Naturalmente, encontraremos *shellscripts* preparados para realizar muchísimas más operaciones con el *daemon* que vamos a tratar, aunque como mínimo todos deben tener esta estructura.

Programación de los *daemons*

Aunque los *daemons* son programas como cualquier otro, su programación difiere un poco de las aplicaciones de usuario porque deben incluir funciones para quedar suspendidos y esperar señales para que sean despertados, etc.

7.2. Los *runlevels*

Los *daemons* que tengamos ejecutándose en un determinado momento nos marcan los servicios que el sistema operativo está ofreciendo y/o recibiendo. El hecho de que podamos tener tantos *daemons* diferentes provoca que debamos plantear su organización de manera adecuada. Entenderemos un *runlevel* (o **nivel de ejecución**) como la ejecución de unos determinados *daemons* que a su vez proporcionan unos servicios concretos. En la instalación de un servidor es habitual diseñar una configuración para que en determinados momentos se puedan ofrecer determinados servicios y en otros no. Para permitir este tipo de funcionamiento, el sistema operativo nos proporciona diferentes niveles de ejecución que podremos adaptar a nuestras necesidades.

Si bien podemos configurar el número de niveles de ejecución que queremos y la funcionalidad de cada uno de ellos, generalmente los sistemas like UNIX nos proporcionan 6 diferentes con las siguientes propiedades:

Tabla 7.1

Nivel	Funcionalidad
0	El nivel de ejecución 0 está configurado para parar el sistema.
1	Este nivel es denominado como <i>single user</i> , ya que sólo permite la entrada al sistema al <i>root</i> del mismo. Se arrancan los <i>daemons</i> mínimos y sirve para tareas de mantenimiento.
2-5	Los niveles del 2 al 5 están destinados para ser configurados según las necesidades de cada instalación. Al instalar el sistema, por defecto todos son iguales. Estos niveles también se llaman <i>multiusuario</i> , ya que, por defecto, permiten que más de un usuario trabaje en el sistema.
6	El último nivel está preparado para reiniciar el sistema. Es muy parecido al 0 pero se añade una función de reinicio.

El comando necesario para cambiar de nivel de ejecución es `init` (le pasamos como parámetro el nivel de ejecución que queramos) y para ver en cuál estamos, `runlevel`.

Los comandos `halt`, `reboot`, `shutdown` o `poweroff` lo único que hacen es llamar al nivel de ejecución 0 ó 6 realizando, antes, alguna operación concreta (podéis ver su manual para más información). Sólo el usuario `root` del sistema puede utilizar todos estos comandos.

El modo como se organizan estos *daemons* en cada nivel de ejecución es muy simple. Cada nivel de ejecución tiene un directorio situado en `/etc/rcX.d/` donde la *x* es el número de nivel. En estos directorios encontramos enlaces simbólicos a los *shell scripts* de los *daemons* situados en `/etc/init.d/`, que nos sirven para indicar al sistema si queremos iniciar o parar el *daemon* al que apuntan. Con el mismo nombre del enlace se identifica la acción que vamos a realizar: si el enlace empieza por "S" (*start*) indicamos que queremos iniciar el *daemon*, mientras que se empieza por "K" (*kill*) indica que queremos pararlo. Si el nombre no empieza por ninguna de estas letras, el sistema no hace nada con él. Después de esta letra se pone un número de 2 cifras entre 00 y 99, que indica el orden de inicio o parada de estos. Este orden es importante, ya que algunos *daemons* necesitan que otros estén en ejecución antes de ser iniciados.

Al cambiar de nivel de ejecución, el sistema inspeccionará los *daemons* del directorio correspondiente y empezará, primero, parando los *daemons* indicados y después iniciará los demás. Lo único que se hace es llamar al *daemon* pasándole como parámetro `start` o `stop`, de modo que si paramos alguno que no se esté ejecutando en el momento de parada, no pasaría nada porque el mismo *shell script* lo tiene en cuenta. Esto nos sirve para poder cambiar de nivel de ejecución sin tener en cuenta el nivel anterior al que estábamos. En la siguiente tabla podemos ver un ejemplo de configuración para 3 niveles de ejecución:

Tabla 7.2

Nivel de ejecución 2		Daemons ejecutándose
K50sshd	S10sysklogd	sysklogd
K51apache-ssl	S12kerneld	kerneld
K52ftpd	S20dhcpd	dhcpd
K53telnet	S50proftpd	proftpd
	S90apache	apache
Nivel de ejecución 3		
K50dhcpd	S10sysklogd	sysklog
K51proftpd	S12kerneld	kerneld
K52apache	S20sshd	sshd
K53ftpd	S50apache-ssl	apache-ssl
K53telnet		
Nivel de ejecución 4		

Nivel de ejecución 2		Daemons ejecutándose
K50dhcpd K51proftpd K52apache K53ftpd K53telnet	S10syslogd S12kerneld S20tftpd S50telnet	syslogd kerneld tftpd telnet

En el fichero `/etc/inittab` tenemos definida toda la configuración de los *runlevels*: el nivel de ejecución por defecto, el número de consolas disponibles en cada uno de ellos, etc. Cada línea del fichero es una directiva con la sintaxis: `<id> :<runlevels> : <action> : <process>`. El primer campo es el identificador de la directiva, seguidamente encontramos en qué niveles de ejecución es válida esta directiva, la acción que vamos a realizar y el proceso que se va a lanzar. En el siguiente ejemplo explicamos cómo configurar algunas de estas directivas:

```
# El nivel de ejecución por defecto (en este caso, el 2)
id:2:initdefault:

# Scripts a ejecutar al arrancar el sistema (antes
# de entrar en el nivel de ejecución por defecto)
si::sysinit:/etc/init.d/rcS

# Programa que se llama al entrar en el nivel de ejecución
# single user (la acción wait indica que se lanza el
# proceso y no se hace nada más)
~~:S:wait:/sbin/sulogin

# Configuración de los diferentes niveles de ejecución
# disponibles en el sistema
10:0:wait:/etc/init.d/rc 0
11:1:wait:/etc/init.d/rc 1
12:2:wait:/etc/init.d/rc 2
13:3:wait:/etc/init.d/rc 3
14:4:wait:/etc/init.d/rc 4
15:5:wait:/etc/init.d/rc 5
16:6:wait:/etc/init.d/rc 6

# Comando a ejecutar al apretar CTRL+ALT+DEL
ca:12345:ctrlaltdel:/sbin/shutdown -t1 -a -r now

# Definición de las consolas abiertas en cada
# nivel de ejecución (la acción respawn indica
# que al terminar la ejecución del proceso
# getty se lance otra vez)
1:2345:respawn:/sbin/getty 38400 tty1
2:23:respawn:/sbin/getty 38400 tty2
3:23:respawn:/sbin/getty 38400 tty3
4:23:respawn:/sbin/getty 38400 tty4
5:23:respawn:/sbin/getty 38400 tty5
```

```
6:23:respawn:/sbin/getty 38400 tty6
```

Observación

En este fichero también podríamos configurar un terminal que se comunicara con el sistema a partir de un módem y otro ordenador con la directiva `T1:23:respawn:/sbin/mgetty -x0 -s 57600 ttyS1`. De esta manera, podríamos tener una consola del sistema en otro terminal comunicándonos con una línea telefónica.

Como vemos, en este fichero se configura todo lo referente a los niveles de ejecución de manera muy flexible, por lo que podemos cambiar lo que nos interese para adaptarlo mejor a nuestras necesidades. Fijémonos en que, aunque aquí definamos el nivel de ejecución por defecto, también lo podríamos especificar al arrancar el sistema con Grub. Esto es muy útil, por ejemplo, cuando tenemos problemas graves en el sistema que no nos permiten arreglarlos adecuadamente; si arrancamos con el primer nivel (pasando `1` o `single` a Grub), sólo se iniciarán las funciones más necesarias y podremos entrar para arreglar lo que sea necesario.

7.3. El arranque del sistema

El proceso padre de todos los demás es el `init`. Este proceso se encarga de arrancar los otros que tengamos en el nivel de ejecución configurado. Sin embargo, antes de entrar en este nivel se ejecutan todos los *shell scripts* de `/etc/rcS.d/` (configurado en `/etc/inittab`), que pueden ser o bien *daemons* como los de los otros *runlevels* o simplemente *shellscripts* necesarios para el sistema (carga del mapa de caracteres, carga de los módulos del núcleo, etc.). Si queremos eliminar alguno de ellos, debemos saber exactamente qué estamos haciendo, ya que generalmente son imprescindibles para el buen funcionamiento del sistema operativo. Una vez se han arrancado estos *daemons* (o *shellscripts*), se entra en el nivel de ejecución configurado por defecto, parando e iniciando los *daemons* especificados en él. Una vez aprendida toda esta organización, ya podremos adaptar el arranque del sistema a nuestras necesidades creando y situando los *daemons* que queramos en cualquiera de los sitios que hemos visto.

7.4. Daemons básicos

Según la distribución de GNU/Linux que utilicemos, el mismo proceso de instalación ya configura unos *daemons* u otros. Aun así, todas las distribuciones suelen incorporar el *daemon* para el sistema de *logs* y el de la ejecución periódica y retardada de aplicaciones (aunque las configuraciones de estos pueden variar un poco). En este subapartado veremos cómo funcionan estos tres *daemons* básicos y cómo podemos configurarlos. Es importante saber manejar estos *daemons* básicos porque nos pueden ayudar mucho en algunas de las tareas de administración.

7.4.1. Logs de sistema (sysklogd)

Los *logs* del sistema son ficheros de traza que un *daemon* del sistema operativo se encarga de generar para que quede constancia de cualquier acción realizada sobre el mismo. El *daemon* encargado de realizar estas tareas es *sysklogd*, cuya configuración encontramos en `/etc/syslog.conf`. Cada línea de este fichero consiste en una regla con dos campos: el selector y la acción. Con el selector configuramos de qué servicio queremos tratar los *logs* y el nivel de prioridad de estos. La acción sirve para indicar hacia dónde queremos redirigir los *logs* (a un fichero, a una consola, etc.). En las tablas siguientes podemos ver las diferentes opciones válidas para estos campos.

Generalmente, todos los ficheros de *logs* del sistema se suelen almacenar en el directorio `/var/log/`. Aunque la mayoría de ficheros de *logs* son de texto y los podemos ver con cualquier editor, podemos encontrar alguno especial que no guarde sus datos en este formato. Generalmente, suelen ser los ficheros `/var/log/wtmp` y `/var/log/btmp`, que son los *logs* de entrada de usuarios en el sistema y de entradas erróneas respectivamente. Para ver estos dos ficheros, podemos utilizar los comandos `last` y `lastb`. Si tuviéramos configurados estos *logs* en algún otro fichero, también podríamos verlos pasando el parámetro `-f fichero` al comando `last`.

Tabla 7.3

Selector			
Servicio	significado	Prioridad	significado
authpriv	Mensajes de autorizaciones o de aspectos de seguridad.	emerg	El sistema es inutilizable.
cron	<i>Daemon</i> <code>crond</code> y <code>atd</code> .	alert	La acción se debe realizar de inmediato.
daemon	<i>Daemons</i> del sistema sin opciones de <i>logs</i> .	crit	Condiciones críticas.
ftp	<i>Daemon</i> del servidor FTP (<i>file transfer protocol</i>).	err	Condiciones de error.
kern	Mensajes del núcleo del sistema.	warning	Condiciones de emergencia.
lpr	Mensajes del subsistema de impresión.	notice	Noticias normales, pero importantes.
mail	Mensajes del subsistema de correo (si lo tenemos configurado).	info	Mensajes de información.
news	Mensajes del subsistema de noticias (si lo tenemos configurado).	debug	Mensajes de <i>debugging</i> .

klogd

El núcleo del sistema también lanza un *daemon* para gestionar sus *logs* denominado `klogd`.

lastlog

Para ver los últimos registros de entrada de los usuarios, también podemos utilizar el comando `lastlog`.

Selector			
Servicio	significado	Prioridad	significado
syslog	Logs generados por el mismo <i>daemonsys-logd</i> .		
user	Logs de aplicaciones de nivel de usuario.		
uucp	Mensajes generados por el sistema de UUCP (Unix-To-Unix Copy Protocol).		
local0~7	Reservados para su uso local.		

(Los servicios y las prioridades se pueden combinar como se quiera.)

Tabla 7.4

Acción	
Destino	Explicación
Fichero regular	Se especifica la ruta completa del fichero. Poniendo un "-" delante no se requiere que el fichero sea sincronizado cada vez que se escribe en él (aunque se perderá el <i>log</i> en caso de fallar la alimentación).
Pipe nombrado	Este sistema permite que los mensajes se redirijan hacia una tubería creada antes de iniciar el <i>daemon</i> de <i>sysklogd</i> con el comando <i>mkfifo</i> . Se indica poniendo el carácter " " antes del nombre del fichero. Es muy útil para operaciones de <i>debugging</i> de programas.
Consola	Especificando <i>/dev/ttyX</i> donde <i>X</i> es un número de consola o <i>/dev/console</i> los <i>logs</i> se redirigen a la pantalla especificada.
Máquina remota	Para especificar que los <i>logs</i> se redirijan a una máquina remota, debemos preceder el nombre del <i>host</i> remoto con "@".
Usuarios	Especificando el nombre de usuario o usuarios (separados por comas) los <i>logs</i> correspondientes se redirigen a estos.
Usuarios en línea	Con "*" especificaremos que los <i>logs</i> se redirijan a todos los usuarios que en el momento de ocurrir el <i>log</i> estén dentro del sistema. Esto se utiliza para avisar a todos los usuarios que ha pasado alguna acción crítica en el sistema.

(Las acciones se pueden poner en todos los selectores que se quiera.)

Esta manera de tratar los *logs* permite mucha flexibilidad para configurarlos adecuadamente cuando instalamos un servidor, tarea muy importante para tener controlados los aspectos que más nos interesan del sistema. Aun así, si hubiéramos de guardar todos los *logs* que se generan en un servidor, seguramente al final saturaríamos el disco por el tamaño siempre creciente de estos archivos. Para evitarlo se utiliza un sistema de rotación de *logs*, que consiste en ir comprimiendo, cada cierto tiempo, estos ficheros y guardar sólo hasta una determinada antigüedad. Aunque generalmente se suelen comprimir cada semana y se guardan sólo los de uno o dos meses anteriores, podemos configurar todo esto a partir del fichero */etc/logrotate.conf*. Los *logs* de ciertos

servidores y/o aplicaciones también se pueden configurar de manera explícita para tener un control más adecuado de lo que hacen. La configuración personalizada de *logs* para estas aplicaciones suele situarse en `/etc/logrotate.d/`. Internamente, el sistema utiliza unos programas para manejar de manera más amena todo este sistema de *logs*. Con `logger` podemos escribir en el sistema de *logs* del sistema. `savelog` y `logrotate` sirven para guardar y, opcionalmente, comprimir algunos de los ficheros de *logs* que tenemos (con el segundo podemos configurar más opciones que con el primero). Estos comandos también se pueden utilizar para crear nuestros propios ficheros de *logs* o, si es necesario, manipular manualmente los del sistema (con el manual de estos obtendremos más información sobre su tratamiento y manipulación).

Observación

Si quisiéramos configurar una consola del sistema para ver todos los *logs* que se van generando, podríamos añadir la línea `*.* /dev/ttySX` (donde *X* es la consola donde queremos ver los *logs*) al fichero `/etc/syslog.conf` y reiniciar el `daemonsyslogd`.

Aspectos legales de la administración

Según el servidor que estemos administrando deberemos tener en cuenta la legalidad vigente (según países), que en algunos casos obliga a conservar los ficheros de algún tipo de *logs* durante un determinado período de tiempo.

7.4.2. Ejecuciones periódicas (cron)

Muchas de las tareas de administración de un servidor se deben llevar a cabo de manera periódica. También hay muchas acciones, como la actualización de los *logs* o las bases de datos internas que utilizan ciertos comandos, que necesitan ejecutarse regularmente para su buen funcionamiento. Por este motivo, es muy importante que el mismo sistema operativo nos proporcione alguna herramienta para poder configurar eficientemente todas estas ejecuciones periódicas.

El `daemoncron` es el que se encarga de manejar todo el sistema de ejecuciones periódicas. Su organización es muy simple: en el fichero `/etc/crontab` se guarda la configuración interna del `daemon` y en los directorios `/etc/cron.daily/`, `/etc/cron.weekly/` y `/etc/cron.monthly/`, los *shellscripts* de los programas que se ejecutarán cada día, semana o mes respectivamente. También existe el `/etc/cron.d/`, donde podemos situar archivos con un formato especial para configurar la ejecución de determinados programas de manera más flexible.

Configuración del cron

Muchas de las aplicaciones del sistema necesitan de algún tipo de actualización periódica, generalmente configurada a partir del `cron`. Si no tenemos el ordenador encendido todo el día, es importante que configuremos adecuadamente el `cron` para que se realicen en algún momento en el que sepamos que el ordenador estará encendido.

Generalmente, en el fichero `/etc/crontab` encontramos las siguientes directivas:

```
SHELL=/bin/sh
PATH=/usr/local/sbin:/usr/local/bin:
/sbin:/bin:/usr/sbin:/usr/bin
#m h dom mon dow user  command
25 6 * * * root test -e /usr/sbin/anacron ||
                              run-parts --report /etc/cron.daily
47 6 * * 7 root test -e /usr/sbin/anacron ||
                              run-parts --report /etc/cron.weekly
52 6 1 * * root test -e /usr/sbin/anacron ||
                              run-parts --report /etc/cron.monthly
```

La definición de las variables `SHELL` y `PATH` sirven para indicar al *daemon* qué intérprete de comandos utilizar y cuál será su `PATH`. Las siguientes tres líneas están formadas por los campos: <minuto> <hora> <díaMes> <mes> <dia-Semana> <usuario> <comando>. Los cinco primeros indican cuándo ejecutar el comando correspondiente (deben ser coherentes) y en el sexto encontramos el usuario que se utilizará para ejecutar el comando especificado en el último. Fijémonos en cómo en el fichero de configuración los comandos que se ejecutan una vez al día, una vez a la semana o una vez al mes son los encargados de lanzar los *shellscripts* que se encuentren en los directorios especificados. Si existe el programa `anacron`, se ejecutan con él, si no, se utiliza el `run-parts`, que aunque no tiene tantas funcionalidades como el `anacron`, también sirve para poder ejecutar todos los *shellscripts* que se encuentren en un determinado directorio. Esta configuración es la que nos permite toda la estructura de directorios que comentábamos anteriormente. Si quisiéramos, podríamos cambiar las directivas de este archivo para adaptarlas más a nuestras necesidades.

Programa `anacron`

Si instalamos GNU/Linux en un ordenador que no está en funcionamiento todo el día, es recomendable tener instalado el programa `anacron` porque ejecutará los *scripts* configurados con el `cron` adecuadamente (aunque sea en horas diferentes a las previstas).

Configuración de ejecuciones periódicas

Si utilizamos el fichero `/etc/crontab` para configurar nuestras propias ejecuciones periódicas, cada vez que lo modifiquemos debemos reiniciar el *daemon* `cron`. Si utilizamos su estructura de directorios, no es necesario.

Aunque también podríamos utilizar este mismo fichero de configuración para poner nuestros propios comandos, es más recomendable utilizar la estructura de directorios que nos proporciona el mismo *daemon*. El único que no aparece en esta configuración es el de `/etc/cron.d/`, que el *daemon* ya tiene en cuenta automáticamente. En este directorio podemos situar archivos exactamente con la misma sintaxis que en el `/etc/crontab` para programar ejecuciones personalizadas. De esta manera, la flexibilidad es total.

Si para las tareas de administración periódicas del sistema es recomendable utilizar toda esta estructura, cuando son los usuarios los que quieren configurar alguna tarea periódica es más usual utilizar ficheros particulares para cada uno de ellos. Con el comando `crontab` podemos pasar los parámetros `-u USER` `-e` y automáticamente se editará el fichero de configuración particular para el usuario especificado. Los ficheros particulares de los usuarios se guardan en el directorio `/var/spool/cron/crontabs/` (de hecho, el fichero `/etc/crontab` es el mismo que el particular del `root`). Para poder limitar qué usuarios pueden utilizar este *daemon*, podemos editar los ficheros `/etc/cron.allow` `/etc/cron.deny`, donde podemos poner, respectivamente, la lista de usuarios a los que permitimos utilizar el `cron` y a los que no.

Observación

Utilizando el comando `crontab`, al grabar el fichero se comprueba que la sintaxis sea correcta.

7.4.3. Ejecuciones retardadas (at y batch)

Si bien el `cron` nos permite realizar operaciones cada cierto período de tiempo, el `daemonatd` permite ejecutar un comando o aplicación en un momento determinado. Igual que con el *daemon* anterior, podemos configurar qué usuarios pueden utilizarlo o no a partir de los ficheros `/etc/at.allow` y `/etc/at.deny`. En este caso, no tenemos fichero de configuración explícito para el *daemon*, sino que es con el comando `at` con el que podemos especificar en qué momento queremos ejecutar cierta operación con la sintaxis: `at f fichero TIEMPO`. Generalmente el fichero suele ser un programa o *shellscript* creado por el mismo usuario donde se escriben todas las instrucciones que se quieran ejecutar. La especificación de *TIEMPO* puede llegar a ser muy compleja, ya que puede determinar una *HORA* con el formato `hh:mm`, un tiempo a partir del momento de ejecución con `now + XX minutes`, etc. (en su manual se especifican todos los posibles formatos). Con `atq` podemos ver qué trabajos tenemos retardados y con `atrm` podemos borrar alguno de los que estén en la cola. Finalmente, si queremos ejecutar todos los trabajos en la cola del `at`, podemos utilizar el comando `atrun`. Éste nos permite pasarle el parámetro `-l LOADAVERAGE` donde *LOADAVERAGE* debe ser un número que indica a partir de qué momento de carga del sistema se podrán ejecutar los comandos retardados. Esto enlaza directamente con el comando `batch`, que sirve exactamente para lo mismo que el `at` y sigue su misma sintaxis, pero sin necesidad de especificar un tiempo concreto de ejecución. Las operaciones configuradas en esta cola se llevarán a término cuando la carga del sistema baje a menos de 1,5.

Carga del sistema

La carga del sistema es un parámetro que nos indica el grado de actividad del ordenador. Con el comando `top` podemos ver esta carga de manera interactiva.

Mecanismos de cola de ejecución

Todo el sistema de `at` y `batch` funciona con unos mecanismos de cola de ejecución (una para cada uno de los dos). Aunque podemos configurar más, generalmente sólo con éstas ya tenemos suficiente para realizar cualquier tipo de ejecución retardada en el sistema.

De este modo, cuando necesitamos ejecutar un determinado comando en una hora concreta, deberíamos utilizar el comando `at`, mientras que para operaciones que queramos realizar sin que entorpezcan el funcionamiento normal

del ordenador, deberíamos utilizar el comando `batch`. En los directorios `/var/spool/cron/atjobs/` y `/var/spool/cron/atspool/` se guardan los ficheros correspondientes a todos estos trabajos retardados.

8. Instalación de aplicaciones

8.1. Introducción

La gestión y manipulación de los paquetes es un aspecto fundamental en cualquier distribución de GNU/Linux. Un paquete es uno o varios programas, librerías o componentes de software empaquetados en un solo archivo preparado para que sea instalado e integrado en el sistema operativo. En el diseño de cualquier distribución es muy importante proporcionar las herramientas necesarias para poder instalar y gestionar adecuadamente estos paquetes. También se deben proporcionar herramientas, especialmente para los desarrolladores de software, para poder crear otros nuevos. En estos paquetes se suelen incluir los ejecutables del programa y sus dependencias y conflictos con otras aplicaciones. Las dependencias indican, al instalar un paquete, si necesitan otros programas para que la aplicación funcione correctamente, mientras que los conflictos nos informan de incompatibilidades entre programas instalados y el que queremos instalar. Los sistemas de paquetes están diseñados de esta manera para facilitar la instalación de las nuevas aplicaciones, ya que algunas librerías son utilizadas por más de un programa y no tendría sentido que todas las aplicaciones que las utilizaran las instalaran de nuevo.

Actualmente, la gran mayoría de las distribuciones utilizan uno de los dos sistemas de paquetes más extendidos en el mundo del GNU/Linux: los *deb* o los *rpm*. Por un lado, los paquetes *deb* son los que la distribución de Debian GNU/Linux utiliza en su distribución, mientras que los *rpm* (*redhat package manager*) son los nativos de RedHat. Las distribuciones basadas en alguna de estas dos generalmente adoptan el sistema de paquetes correspondiente, aunque la mayoría de las otras distribuciones propias también han optado por incorporar alguno de los dos sistemas, ya que actualmente la gran mayoría de los programas se empaquetan utilizando estos formatos. Por otra parte, los programas con licencia GPL o similar también se suelen distribuir con su código fuente (empaquetados y comprimidos con algún formato estándar, como el tar). A partir de este código fuente, también podemos instalar el programa en nuestro sistema operativo, compilándolo y situando los ejecutables en el lugar donde les corresponda.

En este apartado veremos cómo está organizado el sistema de paquetes de la distribución Debian⁵ por la gran cantidad de herramientas que se proporcionan y la flexibilidad de su configuración. En el último subapartado, aprenderemos cómo instalar un programa a partir de su código fuente, ya que en algunos casos podemos encontrarnos con que el programa que necesitamos no

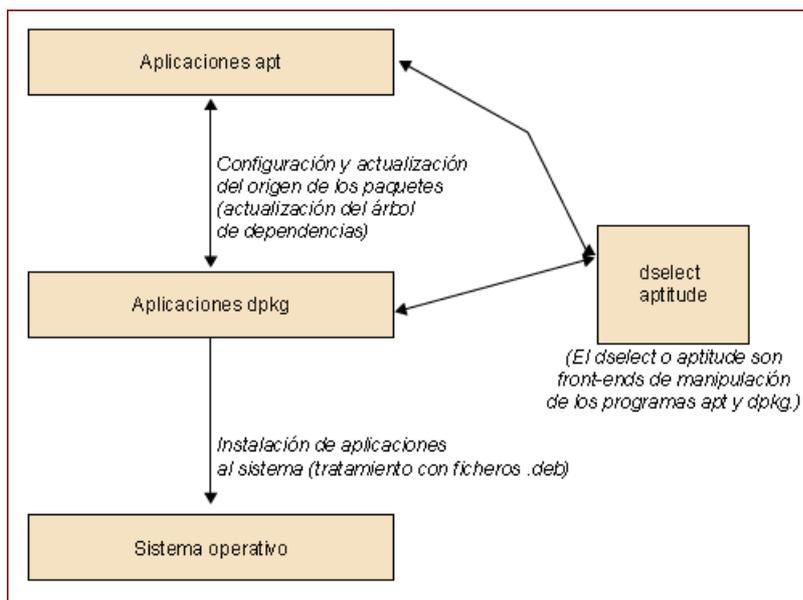
⁽⁵⁾Debian GNU/Linux fue la primera distribución que creó un sistema de paquetes.

esté empaquetado. Este modo de instalación era el que se utilizaba siempre antes de que aparecieran los primeros sistema de paquetes, que surgieron para facilitar todo este proceso.

8.2. El sistema de paquetes Debian

Las aplicaciones para manipular el sistema de paquetes de Debian GNU/Linux son, básicamente, de dos tipos: los programas `apt` (*advanced packaging tool*) y los `dpkg` (*Debian package*). El conjunto de aplicaciones `apt` sirven para configurar de dónde conseguimos los paquetes, cuáles son los que queremos y resuelven dependencias y conflictos con otros. Los programas `dpkg` sirven para instalar los paquetes, configurarlos, saber cuáles tenemos instalados, etc. Hay otras aplicaciones, como `dselect` o `aptitude`, que sirven para manipular los programas `apt` y `dpkg` proporcionando, en un solo entorno, herramientas interactivas para su manipulación. En la siguiente figura podemos ver este esquema:

Figura 8.1



Los programas que en última instancia se encargan de instalar las aplicaciones son los `dpkg`. Estos programas descomprimen el fichero `.deb` e instalan el programa. Las aplicaciones `apt` nos ayudan a localizar las últimas versiones de los programas que necesitamos, copian en el disco los ficheros de las fuentes de donde las hayan extraído (FTP, CD-ROM, Internet, etc.) y comprueban dependencias y conflictos de los nuevos paquetes para que se puedan instalar correctamente. Las principales aplicaciones `apt` son las siguientes:

- `apt-config`: sirve para configurar algunas de las opciones de `apt` (la arquitectura de nuestro sistema, directorio donde se guardan los archivos, etc.).

- `apt-setup`: aplicación para configurar las fuentes de los paquetes (de donde los obtenemos).
- `apt-cache`: gestión de la caché de paquetes (directorio donde se guardan los archivos `.deb` antes de ser instalados).
- `apt-cdrom`: aplicación para gestionar CD-ROM que contengan paquetes.
- `apt-get`: actualización, instalación o descarga de los paquetes.

Toda la configuración de `apt` está en el directorio `/etc/apt/`. En el fichero `/etc/apt/sources.list` es donde se guarda la configuración de las fuentes (orígenes) de los paquetes. Con todas estas fuentes se genera un listado de paquetes disponibles que podemos consultar e instalar siempre que nos interese. Generalmente, el formato de este archivo sigue la siguiente sintaxis:

```
deb http://site.http.org/debian distribución sección1 sección2 sección3

deb-src http://site.http.org/debian distribución sección1 sección2 sección3
```

Programas `dpkg`

Aunque con las aplicaciones `apt` también se pueden instalar paquetes, lo único que hacen es llamar a los programas `dpkg`.

El primer campo de cada línea indica el tipo de archivo al que nos referimos: binarios (`deb`) o código fuente (`deb-src`). Seguidamente encontramos la referencia de la fuente de los paquetes, que puede ser un CD-ROM, una dirección de Internet, etc. El campo de distribución indica a `apt` qué versión de Debian GNU/Linux estamos utilizando. Este campo es importante porque cada versión de la distribución tiene sus propios paquetes. En los últimos campos podemos especificar qué tipo de paquetes queremos utilizar.

Paquetes desde el código fuente

Los sistemas de paquetes también permiten crear paquetes con el código fuente de las aplicaciones. Si sólo nos interesa utilizar la aplicación, no es necesario que descarguemos los paquetes de código fuente.

Si cambiásemos este fichero de manera manual, podríamos utilizar el comando `apt-get update` para actualizar todos los paquetes disponibles en el sistema. Para insertar los paquetes de un CD-ROM en el listado de paquetes disponibles, podríamos utilizar `apt-cdrom add`, con lo cual se exploraría el CD insertado y se actualizaría el listado de paquetes del sistema. Si algunas de las fuentes contuvieran paquetes iguales, al instalarlo la misma aplicación `apt` detectaría cuál es el más reciente o aquel cuya descarga implica menos tiempo y lo bajaría de la fuente correspondiente. Con el programa `netselect`, además, podríamos configurar más ampliamente todo este sistema de descarga.

Otra opción muy interesante que nos proporciona la mayoría de las distribuciones es la de la actualización de paquetes en los que se ha descubierto algún tipo de vulnerabilidad o fallo en su funcionamiento. Con Debian, tan sólo debemos añadir la siguiente línea en el archivo `/etc/apt/sources.list`:

```
deb http://security.debian.org/ stable/updates main contrib  
non-free
```

A medida que se van detectando paquetes críticos, se van poniendo en esta fuente, de manera que con sólo ejecutar `apt-get update` se avisa de las nuevas actualizaciones que debemos realizar en el sistema y se reinstalan los paquetes necesarios.

Aunque con los programas `dpkg` podemos manipular cualquier aspecto de los paquetes instalados en el sistema, crear nuevos, modificar los instalados, etc., en este curso sólo repasaremos los más importantes, al nivel de usuario, para que podamos realizar las operaciones básicas con ellos. Los principales programas `dpkg` son los siguientes:

- `dpkg-divert`: nos sirve para manipular el lugar de instalación de algunos de los paquetes instalados en el sistema. Muy útil para evitar algunos problemas de dependencias.
- `dpkg-reconfigure`: con un mismo paquete `deb` muchas veces se incluye algún mecanismo para configurar algunas de las opciones de la aplicación de manera interactiva. Con esta aplicación podemos volver a configurar el paquete que le indiquemos con los mismos mecanismos utilizados en su instalación.
- `dpkg-scanpackages`: este programa sirve para escanear un determinado directorio del sistema que contenga archivos `.deb` para que se genere un archivo de índice. Con este archivo de índice podemos incluir el directorio como una fuente más de `apt`. Muy útil cuando bajamos programas no oficiales de la distribución.
- `dpkg-scansources`: aplicación con las mismas funcionalidades que la anterior pero para paquetes de código fuente.
- `dpkg-split`: programa para dividir y unir un paquete en varios archivos diferentes.

Con estos programas podemos manipular de cualquier modo nuestros paquetes. La aplicación principal, `dpkg`, es la que nos permite instalar, listar o eliminar los paquetes del sistema. Para listar todos los paquetes disponibles le podemos pasar el parámetro `-l`, con lo cual se mostrará una lista completa de los paquetes y su estado de instalación (instalados, instalados pero no configurados, etc.). Si quisiéramos ver toda la información de un determinado paquete, podríamos utilizar el parámetro `-p` seguido del nombre del paquete, con lo que se muestran todas las dependencias, conflictos con otros paquetes, versión, descripción, etc.

Para instalar nuevos paquetes podemos utilizar el parámetro `-i` seguido del nombre del archivo. Si nos da problemas de dependencias, podemos ignorarlas con `##ignoredepends=X`, donde la `X` indica la dependencia, aunque debemos vigilar mucho cómo utilizamos este parámetro porque al ignorar dependencias es posible que el programa instalado no funcione correctamente. Si sólo quisiéramos descomprimir el archivo `.deb` para ver qué contiene, también podríamos utilizar `-x`. Para eliminar los paquetes, debemos pasar `-r` seguido del nombre del paquete, que lo elimina del sistema, pero guardando sus archivos de configuración (con `-P` se elimina todo).

Utilidad de dpkg

Con `dpkg` también podemos utilizar patrones para seleccionar, instalar, eliminar, etc. los paquetes del sistema.

Otro parámetro muy interesante es el de `##force-things X` (donde la `X` es una de las siguientes opciones), que nos puede ayudar en alguno de los casos que mostramos a continuación:

- `auto-select`: selecciona automáticamente los paquetes que se deben instalar o desinstalar con el nuevo paquete que elegimos.
- `downgrade`: instala el paquete aunque haya versiones más nuevas del mismo.
- `remove-essential`: aunque el paquete esté considerado como esencial en el sistema, lo elimina.
- `depends`: no tiene en cuenta las dependencias, las considera como alertas.
- `depends-version`: no tiene en cuenta dependencias de versión de los paquetes.
- `conflicts`: instala el paquete, aunque entre en conflicto con algún otro del sistema.
- etc.

Aunque todos los programas que hemos ido comentado a lo largo de este subapartado tienen muchísimas opciones y existen muchos otros programas, con los que hemos especificado ya nos bastará (con el sistema de paquetes de la distribución que utilicemos) para realizar casi cualquier tarea que sea necesaria. Si bien ya hemos comentado que con programas como el `dselect` o `aptitude` ya podremos realizar las tareas básicas de instalación y eliminación de paquetes, es importante conocer adecuadamente estos otros comandos porque para realizar operaciones específicas o para automatizar los procesos de selección e instalación pueden ser muy útiles.

8.3. Compilación de nuevos programas

En la administración de cualquier servidor es muy probable que en algunos casos nos encontremos con que debemos utilizar algún programa que nuestra distribución no tiene o con que necesitemos la última versión de un servidor de aplicaciones que todavía no está convenientemente empaquetado, etc. En estos casos, siempre podemos descargar el código fuente del programa y compilarlo manualmente. Es importante comprender la diferencia que existe entre compilar un programa para conseguir su ejecutable y descargar directamente el binario. Cuando compilamos un programa, este utiliza las librerías disponibles en el sistema, mientras que si lo descargamos directamente, lo más probable es que no funcione adecuadamente porque intentará utilizar alguna librería que no será exactamente igual a la que tengamos instalada en el sistema. Por ello, lo más recomendable, cuando necesitemos instalar un nuevo programa del que no disponemos del paquete correspondiente, es compilarlo de nuevo.

Al bajar las fuentes de una aplicación, nos encontraremos con un fichero empaquetado y comprimido con `tar` y `gzip` o similares. Es usual añadir un fichero llamado `README` en el cual se explica paso a paso todas las acciones necesarias para compilar correctamente el programa. Aunque es recomendable leerlo, en la mayoría de los casos, el proceso de instalación siempre es el mismo.

Lo primero que debemos hacer para compilar el nuevo programa es descomprimirlo y desempaquetarlo. Una vez hecho esto, dispondremos del código fuente estructurado en varios directorios. En su raíz, podemos encontrar (o no) un fichero llamado `Makefile`. Este archivo indica al compilador qué librerías se utilizan, cómo se deben compilar los archivos de código, etc. Si tenemos este `Makefile`, ya podemos compilar el programa ejecutando `make`. No es necesario que le pasemos ningún parámetro porque por defecto ya busca el fichero de `Makefile` y ejecuta las acciones que se especifican en él. Si el proceso no ha dado ningún error, ya podremos mover el ejecutable generado para ponerlo en alguno de los directorios del `PATH` configurado; de este modo, siempre que lo queramos ejecutar no tendremos que escribir su ruta completa. Muchos `Makefile` proporcionan, asimismo, instrucciones para que podamos ahorrarnos este último paso. Generalmente, ejecutando `make install` el mismo programa se encarga de situar adecuadamente los binarios y, si existieran, los archivos de documentación. Finalmente, si no nos interesara guardar el código fuente del programa, ya podemos eliminar todo el contenido de los directorios creados.

Compilación de un programa

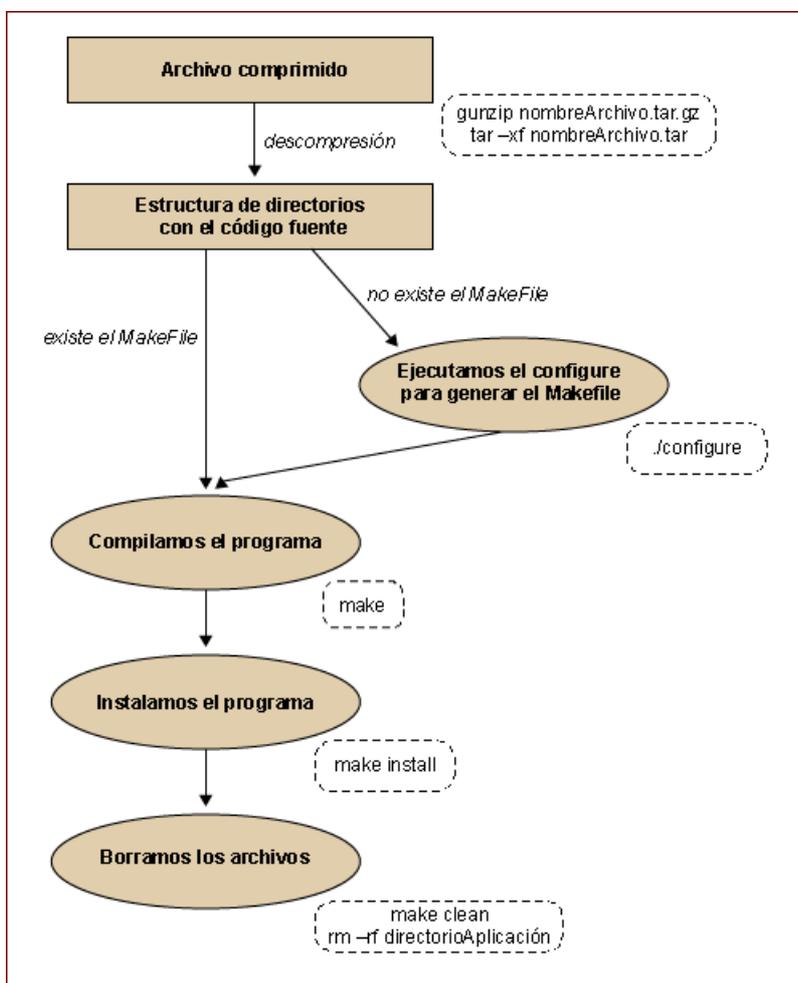
Al compilar un programa es muy probable que necesitemos tener instaladas en el sistema las fuentes o las cabeceras de las librerías que utiliza. Generalmente, estos paquetes suelen tener el mismo nombre que la librería, pero añadiendo "-dev" (de desarrollo) al final.

Tiempo de compilación

El proceso de compilación de un programa puede durar desde segundos a horas, según la aplicación. Por ejemplo, la compilación del núcleo Linux va desde 5 ó 10 minutos a las 2 horas (según la versión del núcleo y la potencia del ordenador).

Si el programa no incorpora el archivo de `Makefile`, generalmente se suele incluir algún *shell script* para generar automáticamente este fichero (habitualmente, este *script* se suele nombrar `configure`). Al ejecutar este *shell script* se comprobará que el sistema tenga instaladas todas las librerías necesarias para una buena compilación y, si faltara alguna, se daría un mensaje de aviso. Una vez ejecutado correctamente este *shell script*, ya dispondremos del `Makefile`, con lo que el proceso vuelve a ser el mismo que anteriormente. En la siguiente figura podemos ver todo esto de manera gráfica:

Figura 8.2



Aunque la mayoría del código fuente de los programas se organiza del modo como hemos expuesto, también es posible que nos encontremos con otros tipos de instalación. Hay alguno que incorpora menús, entornos en X u otros métodos más amenos. Últimamente, también empiezan a aparecer algunas aplicaciones que permiten realizar todo el proceso de instalación bajando el código directamente de Internet.

9. Taller de configuraciones básicas

9.1. Introducción

En el segundo taller hemos aprendido a instalar un sistema básico para que, a partir de este, podamos empezar a montar un sistema a medida de nuestras necesidades. Éste será el objeto de estos dos últimos talleres. En el primero, después de concretar algunos aspectos referentes a la configuración del sistema de instalación de paquetes, quedarán sentadas las bases para poder instalar las aplicaciones necesarias. A continuación, aprenderemos a utilizar las distintas herramientas que nos ofrece Debian para la gestión de paquetes, es decir, para instalar, desinstalar, actualizar, etc. aplicaciones, e instalaremos y configuraremos algunas de ellas, que son comunes y necesarias en la mayoría de los sistemas tipo UNIX. El último taller está plenamente orientado al sistema gráfico. En él aprenderemos a instalarlo, configurarlo, adaptarlo a nuestras preferencias y, por último, aprenderemos a instalar y utilizar aplicaciones que se sirven de este sistema para poder funcionar.

9.2. El gestor de arranque

En primer lugar, debemos asegurarnos de instalar un sistema de arranque que sea capaz de gestionar sin problemas los posibles sistemas operativos que tengamos instalados en nuestro ordenador. Esta cuestión ya se abordó superficialmente en el taller anterior, durante el proceso de instalación. Si ya tenemos instalado el gestor de arranque y hemos comprobado su correcto funcionamiento, podemos pasar al subapartado siguiente; pero si no es así, es decir, si para arrancar nuestro sistema operativo necesitamos del disquete de rescate que creamos durante el proceso de instalación, ha llegado el momento de instalar un sistema de gestión de arranque en el disco duro para evitar la tediosa tarea de utilizar cada vez el disquete. De cualquier modo, siempre es interesante tener instalado un sistema gestor de arranque, ya que nos permitirá, entre otras cosas, poder arrancar distintos *kernels*.

Tal como se ha expuesto, hay distintos gestores de arranque, entre ellos Lilo y Grub. Grub es un poderoso sistema gestor de arranque, del proyecto GNU, que se caracteriza por poder gestionar correctamente el arranque de cualquier sistema operativo que tengamos instalado en nuestro ordenador; no obstante, su uso y su configuración son un tanto complejos.

De cualquier modo, si no disponemos de gestor de arranque y queremos instalar uno, lo primero que debemos hacer es arrancar el sistema operativo que tenemos y comprobar si la aplicación está instalada, para lo que haremos, por ejemplo, un `man` de la aplicación.

9.2.1. Instalación de Grub

Actualmente, Grub es el gestor de arranque que viene instalado por defecto. De todos modos, si quisiéramos volverlo a instalar, podemos proceder a leer los subapartados posteriores para informarnos sobre el sistema gestor de paquetes, su configuración y su uso; o, simplemente, en caso de que durante la instalación hayamos introducido en la base de datos los contenidos de todos los CD/DVD o que hayamos optado por una instalación por Red, ejecutaremos la línea siguiente:

```
brau:~# apt-get install grub grub-doc
```

Si no deseamos instalar el paquete de documentación, se puede omitir el último parámetro de la línea anterior.

Una manera recomendable de trabajar con Grub es realizar, antes de escribir en el MRB, las pruebas que se estimen oportunas sobre un disquete y probar su correcto funcionamiento arrancando desde éste. Para ello, lo primero que haremos es copiar los ficheros necesarios en `/boot/`:

```
brau:~# cp /usr/lib/grub/i386-pc/stage* /boot/  
brau:~# cp /usr/share/doc/grub/examples/menu.lst /boot/
```

Una vez hecho esto, editaremos el fichero de configuración de Grub, `/boot/menu.lst`, y lo adaptaremos a nuestras necesidades. Esta operación puede ser un tanto compleja, debido, entre otras cosas, al cambio de nomenclatura en lo que hace referencia a los discos duros; así pues, para identificar en qué dispositivo se halla un fichero en concreto, podemos ayudarnos del comando `find` una vez hayamos entrado en el modo de comandos de Grub mediante `grub`. Así pues, por ejemplo, para localizar un fichero, cuya ubicación seguro que necesitaremos especificar en el fichero de configuración de Grub, como puede ser `/vmlinuz`, procederemos de la manera siguiente:

```
brau:~# grub  
  
GRUB version 0.91 (640K lower / 3072K upper memory)  
[ Minimal BASH-like line editing is supported. For the first word, TAB lists possible command completions. Anywhere else TAB lists the possible completions of a device/filename. ]
```

```
grub> find /vmlinuz (hd2,0)
```

Grub cuenta con muchos más comandos; para ver un listado de algunos de ellos basta con pulsar la tecla "Tab" en la línea de comandos para obtener lo siguiente:

```
grub>
Possible commands are: blocklist boot cat chainloader cmp color configfile deb ug device
displaypm displaymem embed find fstest geometry halt help hide impsp robe initrd install
ioprobe kernel lock makeactive map md5crypt module moduleno unzip partnew parttype
password pause quit read reboot root rootnoverify savede fault serial setkey setup terminal
testload testvbe unhide uppermem vbeprobe

grub>
```

Para obtener ayuda de algún comando en concreto, basta con teclear `help` seguido del nombre de dicho comando. Una buena manera de trabajar sobre nuestro fichero de configuración de Grub, `/boot/menu.lst` es abriendo una nueva sesión en una tty distinta e ir modificando dicho fichero a medida que vayamos trabajando sobre la interfaz de comandos de Grub.

Una vez hayamos terminado de editar el fichero de configuración, y tras introducir un disquete virgen en la disquetera, teclearemos –sustituyendo el carácter `X` por el número de disco duro, e `Y` por la partición correspondiente– la línea de comandos siguiente:

```
grub> install (hdX,Y)/boot/stage1 d (fd0) (hdX,Y)/boot/stage2 p (hdX,Y)/boot/menu.lst
```

Con la línea anterior hemos transferido al disquete (`fd0`) la información de la MBR (`stage1`), Grub y su interfaz de comandos (`stage2`), y el menú de arranque que hayamos configurado en el fichero `/boot/menu.lst`. Estamos, pues, en condiciones de reiniciar la máquina, arrancar mediante el disquete que acabamos de crear y comprobar si nuestra configuración es correcta.

Es muy interesante disponer de un disquete con Grub, ya que, mediante su interfaz de comandos, podemos intentar arrancar directamente los distintos sistemas operativos que tengamos instalados con el objeto de ir haciendo pruebas para depurar el contenido del fichero `/boot/menu.lst`. A modo de ejemplo, se expone el procedimiento que hay que seguir para arrancar un sistema MicrosoftTM instalado como `(hd0,0)` y a continuación los comandos necesarios para arrancar un sistema GNU/Linux instalado como `(hd1,0)`:

Para un sistema Microsoft:

```
grub> rootnoverify (hd0,0)
grub> makeactive
grub> chainloader +1
grub> boot
```

Para un sistema GNU/Linux:

```
grub> kernel (hd1,0)/vmlinuz root=/dev/hdc1
grub> boot
```

Una vez tengamos en nuestro disquete el sistema de arranque definitivo que deseamos implementar, simplemente debemos transferir esta misma configuración a la MBR del disco duro de arranque; desde la misma línea de comandos del disquete teclearemos:

```
grub> install (hdX,Y)/boot/stage1 d (hd0,0) \ (hdX,Y)/boot/stage2 p
(hdX,Y)/boot/menu.lst
```

Como se ha visto, utilizar Grub es un tanto complejo, por lo que se recomienda que antes de embarcarse en su instalación y posterior configuración, se lea detenidamente los *man* y la documentación que se ha instalado con el paquete `Grub-doc`, también accesible en <http://www.gnu.org/software/grub/>.

9.3. El sistema de paquetes

Ha llegado el momento de analizar y aprender a utilizar el sistema de paquetes de Debian, probablemente el más sólido y fiable de cuantos existan en el mundo GNU.

En las subsecciones siguientes aprenderemos a configurar su base de datos, a manipularla, a instalar paquetes, actualizarlos, etc. En muchas ocasiones hay distintas maneras de obtener el mismo resultado. Se expondrán algunas de ellas con dos objetivos principales: el primero, que el lector pueda optar por la que más le interese, y, el segundo, que conozca siempre más de una solución a un mismo problema por si acaso alguna de ellas fallara.

Actividad

9.1 Para la plena comprensión del funcionamiento del sistema de paquetes Debian, se recomienda la lectura de:

- APT HOWTO: <http://www.de.debian.org/doc/manuals/apt-howto/index.en.html>
- <http://www.de.debian.org/doc/manuals/debian-faq/ch-pkg-basics.en.html>
- <http://www.de.debian.org/doc/manuals/debian-faq/ch-pkgtools.en.html>
- Los *man* de: `apt`, `apt-cache`, `apt-get`, `sources.list`, `dpkg` y `dselect`.

Para hacer estas lecturas más cómodas, podemos esperar a realizarlas cuando tengamos configurada la impresora y hayamos aprendido a imprimir *man*.

9.3.1. /etc/apt/sources.list

El archivo `/etc/apt/sources.list` es el corazón de la configuración del sistema de paquetes de Debian. Al tratarse de un fichero de texto, como la mayoría de los ficheros de configuración en los sistemas UNIX, lo podemos editar manualmente o mediante algunas herramientas de las que dispone el sistema para tal fin. El contenido de este fichero dependerá en gran medida de la velocidad con la que podamos acceder a Internet, si es que lo podemos hacer. Pero en ningún caso debemos olvidar ejecutar la instrucción siguiente como *root*, una vez hayamos modificado el fichero:

```
brau:/etc/apt# apt-get update
```

Si no lo hicieramos, la base de datos del sistema de paquetes no se actualizaría y, en consecuencia, ninguno de los cambios realizados surgiría efecto. En una instalación donde los paquetes se obtengan de manera remota, este comando debe ser ejecutado periódicamente para ir actualizando la base de datos; por este motivo, no es mala idea incluirlo dentro del sistema `cron`.

Cada línea de este fichero hace referencia a una fuente de paquetes y los campos van separados por un espacio. En primer lugar, especificaremos si la fuente de paquetes es de paquetes binarios `deb` o si es de código fuente `deb-src`. En el segundo campo especificaremos la forma de acceder a estos: `CD-ROM`, `http`, `ftp`, etc. seguido de la dirección de acceso. Los campos restantes hacen referencia al tipo de paquetes al que queremos acceder por esta línea.

En el mejor de los casos dispondremos de un acceso rápido a Internet. Esto, probablemente, ya nos habrá permitido realizar la instalación del sistema básico por Red, además de disponer siempre de las últimas versiones de los paquetes. Se trata, además, de la manera más cómoda de trabajar con paquetes, ya que ni siquiera hemos de preocuparnos de insertar el CD correspondiente para llevar a cabo una instalación.

De lo que debemos cerciornarnos, antes de nada, es de que el contenido de `/etc/apt/sources.list` sea correcto. A continuación se muestra un ejemplo:

```
deb http://ftp2.de.debian.org/debian/ stable main non-free contrib
deb-src http://ftp2.de.debian.org/debian/ stable main non-free \ contrib
deb http://non-us.debian.org/debian-non-US stable/non-US main \ contrib non-free
deb-src http://non-us.debian.org/debian-non-US stable/non-US main \ contrib non-free
deb http://security.debian.org/ stable/updates main contrib non-free
```

Todas las direcciones anteriores son oficiales, es decir, reconocidas por Debian. Aparte de estas fuentes, también se pueden utilizar paquetes no oficiales, que por no ser oficiales no significa que carezcan de calidad suficiente como para ser incluidos en nuestro fichero de configuración. Una buena dirección para obtener información acerca de la localización de estos paquetes es <http://www.aptget.org>.

Una vez editado el fichero y guardado, ejecutaremos el comando `apt-get update` y tras unos instantes, en los cuales el sistema de paquetes reconfigurará su base de datos y visualizará por pantalla los distintos accesos que se realizan, ya tendremos acceso a los nuevos paquetes.

En el caso de no disponer de conexión a Internet o de que sea lenta, debemos optar, sin dudarlo, por utilizar el juego de CD/DVD de la distribución para ir instalando los distintos paquetes. Si durante el proceso de instalación no hemos insertado todos los CD/DVD, habrá llegado el momento de hacerlo. Insertamos el primer CD-ROM/DVD en el lector y usamos el comando `apt-cdrom add` para incluir sus contenidos en la base de datos:

```
brau:/etc/apt# apt-cdrom add
Using CD-ROM mount point /CD-ROM/
.
.
.
Repeat this process for the rest of the CD in your set.
```

Llegados a este punto, repetiremos el mismo proceso para todos y cada uno de nuestros CD/DVD de la distribución. Asimismo, puede utilizarse el mismo procedimiento para incorporar datos procedentes de CD/DVD no oficiales. Una vez tengamos configurado nuestro acceso a Internet, si lo estimamos oportuno, podemos incluir fuentes de paquetes de acceso remoto. Para ello editaremos el fichero `/etc/apt/sources.list` nuevos paquetes. y después de ejecutar `apt-get update`, tendremos disponibles los

9.3.2. apt

`apt` es acrónimo de *advanced package tool*, que, como ya se ha dicho en varias ocasiones, es el sistema básico encargado de la administración de paquetes de las distribuciones basadas en Debian. `apt` pone a nuestra disposición esencialmente dos herramientas: `apt-get` y `apt-cache`. El primer comando lo puede utilizar única y exclusivamente el *root* del sistema, ya que es la herramienta de gestión de paquetes: instalación, desinstalación, actualización, etc.; mientras que el segundo, al ser un comando orientado a la búsqueda de información dentro de la base de datos, ya sean paquetes instalados o sin instalar, puede ser utilizado por cualquier usuario.

Con el objeto de facilitar el manejo de paquetes, se han desarrollado otras aplicaciones que corren por encima de `apt`, como puede ser el middle-end `dpkg` o los front-end `dselect` o `aptitude`. Pero antes de adentrarnos en los distintos sistemas de administración de paquetes, debemos conocer algunos conceptos acerca de estos y de su relación con el sistema y el sistema de gestión.

Tipos de paquetes según su prioridad

Dentro del sistema de paquetes se distinguen cinco tipos distintos según su grado de dependencia con el mismo sistema. Por orden decreciente de prioridad se clasifican como:

- **Required.** Se trata de paquetes indispensables para el correcto funcionamiento del propio sistema.
- **Important.** Se trata de paquetes que deberían estar presentes en cualquier sistema tipo UNIX.
- **Standard.** Se trata de paquetes que comúnmente se encuentran en un sistema GNU/Linux. Por lo general son aplicaciones de tamaño reducido, pero que ya no son indispensables para el sistema.
- **Optional.** Se trata de paquetes que pueden estar presentes o no en un sistema GNU/Linux. Entre otros, dentro de este grupo se hallan todos los paquetes referentes al sistema gráfico, ya que este no se considera indispensable. En realidad, en muchos servidores, con el objeto de aumentar su rendimiento se prescinde del entorno gráfico.
- **Extra.** Son paquetes que o bien presentan conflictos con paquetes con prioridad superior a la suya o bien requieren configuraciones especiales que no los hacen aptos para ser integrados como optional.

Podemos determinar a qué grupo pertenece un paquete en concreto mediante, por ejemplo, la sentencia `apt-cache show <nombre del paquete>` y consultar el contenido del campo *Priority*.

Grado de dependencia entre paquetes

`apt` se caracteriza por su gran consistencia a la hora de gestionar las dependencias que existen entre paquetes. Puede, por ejemplo, que una determinada aplicación que queremos instalar dependa de una librería y, en consecuencia, de otro paquete que no tengamos instalado. En este caso, `apt` nos informará de esta dependencia y nos preguntará si queremos que, junto con la aplicación que vamos a instalar, se instale el paquete que contiene dicha librería. Las relaciones entre paquetes se clasifican de la manera siguiente:

- `depends`. El paquete que queremos instalar depende de estos paquetes y, por consiguiente, si queremos que este paquete funcione correctamente, debemos permitir que `apt` instale el resto de ellos.
- `recommends`. El responsable del mantenimiento del paquete ha estimado que normalmente los usuarios que vayan a instalar este paquete también usarán los que recomienda.
- `suggests`. Los paquetes que se sugieren permiten obtener un mayor rendimiento del paquete que vamos a instalar.
- `conflicts`. El paquete que vamos a instalar no funcionará correctamente si estos otros paquetes están presentes en el sistema.
- `replaces`. La instalación de este paquete implica la desinstalación de otros paquetes.
- `provides`. El paquete que vamos a instalar incorpora todo el contenido de los paquetes mencionados.

Podemos determinar las dependencias de un paquete, por ejemplo, la sentencia `apt-cache depends <nombre del paquete>`.

Acciones sobre los paquetes

Mediante los *flags* siguientes, `dpkg` o `dselect` nos informará acerca de lo que el usuario pretende realizar con dichos paquetes:

- `unknown`. Nunca se ha hecho referencia a dicho paquete.
- `install`. Se quiere instalar o actualizar el paquete.
- `remove`. Se quiere desinstalar el paquete, pero manteniendo sus ficheros de configuración (comúnmente situados en `/etc/`).
- `purge`. Se quiere desinstalar por completo el paquete, incluso sus ficheros de configuración.
- `hold`. Se quiere indicar que no se quiere realizar ninguna operación sobre este paquete (es decir, que se mantenga hasta nuevo aviso su versión y su configuración).

Estado de instalación de los paquetes

Dentro del sistema un paquete se puede hallar:

- `installed`. El paquete ha sido instalado y configurado correctamente.
- `half-installed`. La instalación del paquete se ha comenzado, pero, por alguna razón, no ha terminado.
- `not-installed`. El paquete no está instalado en el sistema.
- `unpacked`. El paquete ha sido desempaquetado, pero no configurado.
- `config-files`. Sólo existen, en el sistema, los archivos de configuración de dicho paquete.

apt-cache

Como ya se ha dicho, `apt-cache` es un comando orientado al análisis del sistema de paquetes y, por tanto, al no ser un arma potencialmente peligrosa para el sistema, es accesible a todos sus usuarios. Los parámetros más utilizados para este comando son los siguientes:

- `search pattern`. Busca en la base de datos los paquetes cuyo nombre contenga *pattern* o en cuya descripción aparezca *pattern* (si el resultado es una lista extensa debido a que *pattern* es muy general, se pueden utilizar *pipes* y *grep* para filtrar estos resultados).
- `show package`. Informa acerca del paquete.
- `policy package`. Informa acerca del estado de instalación, la versión y revisión del paquete, así como sobre su procedencia.
- `depends package`. Explicita las dependencias del paquete.
- `show package`. Muestra las dependencias directas y las reversas del paquete.

apt-get

`apt-get` es el comando que se utiliza para gestionar los paquetes del sistema. Por este motivo su uso está restringido al *root* del sistema. Los parámetros más utilizados para este comando son los siguientes:

- `install package`. Instala el paquete. Si este depende de paquetes que no se encuentran en el sistema, `apt` nos informará de ello, y nos preguntará si junto con el paquete en cuestión queremos instalar los paquetes de los que depende y que no están instalados; por lo general, es interesante seguir los consejos de `apt`.

- `update`. Actualiza la base de datos de `apt`. Este comando debe ejecutarse cada vez que se modifica el archivo `/etc/apt/sources.list`.
- `upgrade`. Fuerza la actualización de todos los paquetes instalados en el sistema a la última versión disponible.
- `remove package`. Elimina el paquete, sin eliminar los ficheros de configuración, de cara a posibles reinstalaciones.
- `remove -purge package`. Elimina por completo el paquete, incluyendo sus archivos de configuración.
- `clean`. Elimina las copias caducadas de los paquetes que se ha ido instalando, proceso en el cual se almacena de manera automática una copia del paquete sin desempaquetar en `/var/cache/apt/archives` cuando se instala un paquete. Comando muy útil de cara a liberar espacio del disco duro, ocupado por ficheros que, probablemente, nunca más serán utilizados.
- `autoclean`. Elimina todas las copias no desempaquetadas de los paquetes, independientemente de su vigencia.

9.3.3. `dpkg`

`dpkg` es acrónimo de *Debian package manager* y fue concebido como *back-end* de `apt`. Los parámetros más utilizados son los siguientes:

- `-l`. Para listar todos los paquetes de la base de datos y su estado de instalación (generalmente esta opción se combina con `grep`).
- `-L package`. Para listar los ficheros contenidos en el paquete.
- `-r package`. Tiene el mismo efecto que `apt-get remove package`.
- `-P package`. Tiene el mismo efecto que `apt-get remove -purge package`.
- `-p package`. Tiene el mismo efecto que `apt-get show package`.
- `-s package`. Describe el estado de instalación del paquete.
- `-S file`. Busca a qué paquetes pertenece el fichero.

9.3.4. dselect

`dselect` es una GUI (*graphical user interface*) que corre sobre `apt`. Para entrar en ella, basta con teclear el comando `dselect` y, mediante los menús de esta interfaz, ir seleccionando los distintos paquetes sobre los cuales queremos operar y especificar qué tipo de operación deseamos hacer sobre ellos.

9.3.5. aptitude

`aptitude` es otra GUI que corre sobre `apt`. Por defecto no viene instalada, por lo que hay que hacerlo antes de proceder a su uso:

```
brau:/etc/apt# apt-get install aptitude
```

Una vez instalada, la lanzamos mediante el comando `aptitude` y enseguida veremos que su uso es igual o más simple que el de `dselect`, ya que dispone de menús desplegables accesibles mediante "F10".

9.4. locales: configuración regional

Aunque aparentemente nuestro teclado funcione correctamente, ya que podemos utilizar acentos, diéresis y otros caracteres no ingleses, a medida que vayamos adaptando el sistema a nuestras necesidades, y especialmente cuando instalemos el sistema gráfico y hagamos correr aplicaciones sobre él en el próximo taller, nos daremos cuenta de que esto no es así. Podemos, pues, en este punto proceder a configurar correctamente estos aspectos para no tenerlo que hacer más adelante.

En primer lugar, comprobaremos si el paquete `locales` está instalado:

```
brau:/# dpkg -l | grep locales ii locales 2.2.5-11.2  
GNU C Library: National Language (locale) da
```

Si no obtenemos la última línea, debemos proceder a instalar el paquete y configurarlo:

```
brau:/# apt-get install locales
```

Y si ya disponemos de él, teclearemos la siguiente línea para reconfigurarlo:

```
brau:/# dpkg-reconfigure locales
```

De las muchas opciones que se nos ofrecen, elegimos [*] es ES UTF8, es decir, nos situamos sobre dicha opción y pulsamos la barra espaciadora. Mediante "Tab", nos situamos sobre OK y pulsamos "Intro". En la próxima pantalla seleccionamos "C". De vuelta a la línea de comandos, editamos el fichero `/etc/environment` para dejarlo de la manera siguiente:

```
LC_ALL=es_ES
LANGUAGE=en_US
LC_TYPE=es_ES
LC_MESSAGES=UTF8

LANG=C
```

Para hacer efectivo el cambio, basta con teclear el comando `locale-gen` y saldremos de todas las sesiones que tengamos abiertas para cargar la nueva configuración.

9.5. El archivo principal de arranque, `/etc/inittab`

Aunque el proceso de arranque de un sistema GNU/Linux es complejo, en este apartado sólo se pretende trabajar sobre uno de los ficheros principales de este proceso: `/etc/inittab`. Este archivo indica al proceso de arranque, entre otros, a qué *runlevel* se entrará, y definirá qué procesos se arrancarán de manera automática durante el proceso de arranque. Para saber en qué *runlevel* nos hallamos, basta con teclear el comando `runlevel`. Para cambiar de *runlevel*, como home, usaremos la instrucción `init <runlevel de destino>`.

Es interesante abrir este fichero e irse familiarizando con su contenido, ya que esto nos permitirá comprender mejor el proceso de arranque de un sistema GNU/Linux.

9.6. Montaje de dispositivos, `/etc/fstab`

`/etc/fstab` es el fichero que contiene la información acerca de las particiones y dispositivos que se montarán de manera automática durante el proceso de arranque, y las que se pueden montar posteriormente, así como también establece quién puede hacerlo. A continuación, se muestra el posible contenido de este fichero y se pasa a analizarlo:

```
# /etc/fstab: static file system information.
#
# <file system> <mount point> <type> <options> <dump> <pass>
/dev/hdg1      /              ext3          errors=remount-ro    0 1
/dev/hdg2      none           swap          sw                    0 0
proc          /proc         proc          defaults              0 0
```

Lectura complementaria

Para saber más acerca de `locales`, se recomienda visitar la página:
<http://www.uniuim.de/ss-masch/locale/>.

```

/dev/fd0 /floppy auto user,noauto 0 0
/dev/hdg5 /usr ext3 defaults 0 2
/dev/hdg6 /var ext3 defaults 0 2
/dev/hdg7 /home ext3 defaults 0 2
/dev/CD-ROM /CD-ROM iso9660 ro,user,noauto 0 0
/dev/hdc1 /mnt/hdc1 ntfs ro,user,noauto,gid=windows, umask=0007,utf8 0 0
/dev/hde1 /mnt/hde1 ntfs ro,user,noauto,gid=windows, umask=0007,utf8 0 0
/dev/hde5 /mnt/hde5 ntfs ro,user,noauto,gid=windows, umask=0007,utf8 0 0
/dev/hde6 /mnt/hde6 vfat utf8,user,noauto 0 0
/dev/hde7 /mnt/hde7 vfat utf8,user,noauto 0 0

```

Las primeras líneas las ha generado automáticamente el proceso de instalación y en ellas podemos ver cómo están distribuidos los distintos directorios dentro de la estructura puramente GNU/Linux. Quizá la línea que más llama la atención sea la `proc /proc proc defaults 0 0`; ésta es la encargada del montaje del directorio virtual `proc`, del cual ya se habló en el primer taller.

Más interesantes son las líneas tipo `/dev/hdc1 /mnt/hdc1 ntfs utf8,ro,noauto,user,gid=windows,umask=0007,utf8 0 0`. En ellas se especifica el punto de origen y el punto de montaje de particiones pertenecientes al sistema operativo Windows2000™, es decir, de tipo `ntfs`. En estas particiones no se puede escribir desde GNU/Linux, aunque sí que se puede leer su contenido; esto se ve reflejado en las opciones `ro,noauto,user,gid=windows, umask=0007,utf8` (es fundamental no dejar ningún espacio en blanco entre opciones, ya que este carácter es el que se utiliza para separar los campos en este fichero). La primera indica que se trata de una partición de sólo lectura; la segunda, que no se monte automáticamente durante el proceso de arranque del sistema; la tercera indica que esta partición la puede montar cualquier usuario; la cuarta opción indica que sólo podrán acceder a ella los miembros pertenecientes al grupo Windows (definido en el fichero `/etc/group`); la penúltima opción establece la antimáscara de montaje y la última, la tabla de códigos que se va a utilizar.

Las últimas líneas del fichero anterior van destinadas a montar particiones `fat32`, sobre las cuales sí que es posible escribir desde GNU/Linux. Por esta razón es buena idea disponer siempre de una pequeña partición con este tipo de formato, ya que será accesible tanto desde GNU/Linux, como desde Windows™. Si bien es cierto que es posible montar un sistema de ficheros desde la línea de comandos, como por ejemplo se haría para montar el CD-ROM,

```
brau:/etc/apt# mount /dev/CD-ROM /CD-ROM -t iso9660 ro
```

es mucho más cómodo tener la información introducida en el archivo `/etc/fstab`, ya que esto nos permitirá hacer lo mismo tecleando tan sólo:

```
brau:/etc/apt# mount /CD-ROM
```

9.7. Configuración de dispositivos

Una vez sentadas las bases para la administración de paquetes, podemos abordar la tarea de empezar a configurar el sistema a la medida de nuestras necesidades. Este proceso consta, básicamente, de dos partes: configuración de los distintos dispositivos de hardware que tengamos instalados en el ordenador, e instalación del software que vamos a utilizar.

La configuración del hardware del sistema suele ser la parte que cuesta más esfuerzo en general, ya que en cada ordenador encontraremos dispositivos distintos, y por tanto cada ordenador será un mundo. Por lo general, en los sistemas GNU/Linux se puede configurar cualquier dispositivo, por raro que este sea, aunque en función de su grado de estandarización, esto será más o menos complicado. Pero también es cierto que durante este proceso es cuando más se aprende, ya que, por lo general, configurar un dispositivo implicará siempre ciertas tareas previas, como informarnos exactamente sobre qué tipo de dispositivo es del que disponemos, leer documentación acerca de cómo este tipo de dispositivos se integran en los sistemas GNU/Linux, cómo se hace esta integración para nuestro dispositivo en particular, etc.

Dado que no todos los fabricantes de hardware dan soporte a los sistemas GNU/Linux, y los hay que ni siquiera facilitan la información necesaria para que los desarrolladores de la comunidad puedan escribir el código necesario para poder integrar estos dispositivos al sistema operativo, se recomienda siempre que a la hora de adquirir hardware nuevo, nos informemos sobre cuál es exactamente el producto que deseamos adquirir (información en general mucho más precisa de la que suelen facilitar los proveedores de hardware, y de la cual, en ocasiones, ni disponen), si este está plenamente soportado, de qué información disponemos para integrar el nuevo producto en nuestro sistema, etc. A grandes rasgos, los aspectos generales que hay que considerar, a la hora de realizar una nueva adquisición, son: el grado de estandarización y la calidad del producto. Por lo que a la estandarización se refiere, cuanto más estándar sea el producto, seguro que más usuarios disponen de él y, por tanto, se hace mucho más probable que esté plenamente soportado. En cuanto a calidad del producto, hace ya algunos años que fabricantes de hardware, para reducir costes, empezaron a sustituir funciones que inicialmente se implementaban vía hardware por soluciones software (el caso más comúnmente conocido de esta práctica es, quizá, el de los módems conocidos como winmódems). Esto se traduce, por una parte, en una bajada de rendimiento del sistema, ya que presupone cargar a la CPU con nuevas tareas, para muchas de las cuales ni siquiera ha sido diseñada, y, por otra, la necesidad de disponer del software que suplante al hardware eliminado, y que, por lo general, sólo está desarro-

llado para cierto tipo de sistemas operativos; por esta razón, se recomienda en general rehuir de cualquier producto que se distinga por ser diseñado para un sistema operativo determinado.

A lo largo de cada subapartado de configuración se irán comentando algunos aspectos sobre los distintos dispositivos que nos podemos encontrar y qué problemas llevan implícitos.

Antes de empezar a configurar los distintos dispositivos de nuestro sistema, recordaremos algunas estrategias que nos pueden ser de utilidad para este fin. En primer lugar, mediante el comando `lspci` podemos obtener mucha información acerca de cómo estos dispositivos han sido reconocidos por el sistema durante el proceso de arranque. Si esta información no nos es suficiente, siempre podemos recurrir al directorio virtual `/proc/`, donde queda registrada toda la información acerca del hardware del sistema, entre otras. También pueden ser de utilidad los ficheros de *log*, ubicados en `/var/log/` (una práctica interesante para ver cómo evoluciona temporalmente el contenido de estos ficheros es utilizar el comando `tail` con el parámetro `-f` y redireccionar su salida a una `tty` que no estemos usando; a modo de ejemplo `tail -f /var/log/messages > /dev/tty10`).

9.7.1. Configuración del ratón

Al igual que se ha hecho en el taller de KNOPPIX, el *daemon* que se encargará de gestionar el ratón será `gpm`. Procedamos pues a instalar el paquete:

```
brau:/etc/apt# apt-get install gpm
```

Al finalizar la instalación, se arranca automáticamente un *script* para asistirnos en la configuración del ratón; los parámetros que debemos pasarle son esencialmente los mismos que le pasamos en su momento en el taller de KNOPPIX, pero si algo fallase, siempre podemos volver a lanzar el programa de configuración mediante el comando `gpmconfig` (por lo general la configuración `-m /dev/psaux -t ps2` debería ser válida para la mayoría de mice de tres botones PS2). La configuración que utilizará `gpm` cada vez que arranque se guarda en `/etc/gpm.conf`. Se recomienda que el ratón tenga tres botones, ya que se suele asignar funciones a los tres, en especial en los entornos gráficos. Por esta razón, si disponemos de un ratón de tan sólo dos botones, deberemos emular el tercero pulsando los dos a la vez.

Arranque y parada de gpm

Como ya se ha dicho, el programa encargado de gestionar el funcionamiento del ratón es un *daemon*. Por ello, tanto para lanzarlo como para detenerlo procederemos de la misma manera que se hace con cualquier *daemon*. Este subapartado servirá de ejemplo para mostrar cómo se arrancan y se paran los *daemons*.

Tanto el arranque como la parada de un *daemon* se realiza mediante un *script* residente en `/etc/init.d/`. Por lo general, si se invoca este *script* sin ningún parámetro, él mismo nos mostrará una línea de ayuda para orientarnos en su uso. Procedamos pues a parar el *daemon* `gpm`:

```
brau:/etc/init.d# ./gpm stop
Stopping mouse interface server: gpm
```

Mediante `ps aux` podemos comprobar que, efectivamente, no hay ningún proceso corriendo llamado `gpm`, y además podemos ver que si movemos el ratón, no se muestra nada por pantalla. Ahora procedamos a arrancarlo:

```
brau:/etc/init.d# ./gpm stop
Starting mouse interface server: gpm
```

Movamos el ratón y observemos cómo en pantalla aparece su puntero. Ahora procedamos a analizar si al arrancar el ordenador este *daemon* se arrancará automáticamente. El fichero `/etc/inittab` nos indica en qué *runlevel* se arrancará el sistema operativo: por defecto, el 2; por lo tanto, en dicho archivo deberíamos encontrar una línea como la que sigue:

```
# The default runlevel.
id:2:initdefault:
```

Comprobemos pues si en el directorio `/etc/rc2.d/` existe un enlace simbólico a `/etc/init.d/gpm`:

```
brau:/etc/init.d# ls -l ../rc2.d/ | grep gpm
lrwxrwxrwx 1 root root 13 feb 21 13:03 S20gpm -> ../init.d/gpm
```

Si este enlace simbólico no existiera, y deseáramos que `gpm` se arrancara automáticamente durante el proceso de arranque, deberíamos crearlo manualmente mediante `ln -s`. Si por el contrario el enlace existiera y no deseáramos

que `gpm` se arrancara durante el proceso de arranque, bastaría con borrar este enlace simbólico; no obstante, no es recomendable borrar los *scripts* de `/etc/init.d`, ya que son muy útiles de cara a arrancar y detener *daemons*.

9.7.2. Configuración de módems

Al igual que el resto de hardware, los módems se pueden configurar de manera totalmente manual, pero esta práctica, en general, ha pasado a formar parte del pasado, ya que con el tiempo se han ido desarrollando herramientas suficientemente potentes y fiables que nos pueden ayudar a ahorrarnos la tediosa tarea de configurar un módem manualmente. Una de estas herramientas es `pppconfig`, que es la que se propone en este texto para configurar nuestro módem.

Pero antes de empezar con la configuración de nuestro módem, hay que poner de manifiesto que no son realmente módems todos los dispositivos que se anuncian o se venden como tales. Como ya se ha dicho, muchos fabricantes, con el objetivo de reducir costes, han ido sustituyendo componentes físicos por software, y fueron probablemente los módems los primeros dispositivos históricamente víctimas de estas prácticas. Hay que prestar especial atención a los módems internos, ya que en realidad son pocos los que incorporan todo el hardware propio de estos dispositivos. Éstos son fácilmente reconocibles por la diferencia de precio con respecto a los falsos módems. Por esta razón, muchos de estos dispositivos se han visto reducidos a meros esclavos de su software.

Por esta razón, en general se recomienda utilizar, siempre que sea posible, módems externos. Independientemente de que se disponga de un módem real o no, se recomienda la lectura de <http://www.tldp.org/HOWTO/Modem-HOWTO.html>. Dado que vamos a utilizar `pppconfig` para configurar nuestro módem, si no lo instalamos durante el proceso de instalación del sistema (se puede probar intentando lanzar la aplicación directamente, es decir, tecleando `pppconfig`, o mediante `dpkg -l | grep pppconfig`), lo primero que debemos hacer es instalar la aplicación:

```
brau:## apt-get install ppp pppconfig
```

Una vez nos encontramos en la pantalla principal de la interfaz de instalación, seleccionaremos la opción "Create Create a connection" y en la pantalla siguiente introduciremos el nombre con el que nos referiremos a esta configuración, ya que es posible configurar y gestionar más de una conexión.

Después de asignar un nombre a la nueva configuración, debemos configurar el acceso al DNS, podemos elegir la opción por defecto, asignación estática de DNS, o por asignación dinámica de DNS, si sabemos certeramente que nuestro ISP durante el proceso de conexión nos facilita las direcciones de los DNS.

Bibliografía

Para más información acerca de estos dispositivos y de su integración en GNU/Linux podéis ver:

<http://www.tldp.org/HOWTO/Winmodems-and-Linux-HOWTO.html>

<http://www.tldp.org/HOWTO/Linmodem-HOWTO.html>

<http://www.idir.net/gromitkc/winmodem.html>

Si elegimos la opción por defecto, se nos pedirá que entremos las IP de los DNS que queremos utilizar, y que se almacenarán en el fichero `/etc/ppp/resolv/nombredeconfiguracion`).

En la pantalla siguiente debemos elegir el método de autenticación para establecer la configuración. En general, y salvo casos excepcionales, elegiremos la primera opción, PAP. Seguidamente, facilitaremos el nombre de usuario y el *password* de conexión, y seleccionaremos la velocidad de acceso; la que se propone por defecto, 115200, en la mayoría de las conexiones debería funcionar sin ningún problema. Tras especificar si nuestra línea telefónica va por pulsos o por tonos (actualmente, la mayoría ya van por tonos), introduciremos el número que se debe marcar y que nos debe haber facilitado nuestro ISP.

Llegados a este punto, `pppconfig` nos propone la ejecución de autodetección del módem. Con el módem en marcha podemos dejar que sea el mismo programa el que detecte a qué puerto está conectado el módem, o lo podemos hacer nosotros manualmente (recordando siempre la correspondencia: primer puerto serie, COM1, `/dev/ttyS0`, segundo puerto serie, COM2, `/dev/ttyS1`, etc).

Una vez hayamos entrado la `ttyS` a la que está conectado el módem, accedemos a una pantalla de resumen de los datos que hemos entrado, la cual también nos ofrece la posibilidad de establecer opciones avanzadas (por lo general, no necesarias). Si los datos son correctos, podemos elegir la opción `Finished Write files and return to main menu`, y tras confirmar la operación, de retorno al menú principal de la interfaz, si no queremos configurar ninguna otra conexión, elegiremos la opción `Quit Exit this utility` para volver a la línea de comandos. Una vez en la línea de comandos, podemos comprobar que los datos se han guardado correctamente en `/etc/ppp/peers/nombredeconfiguración`. Para los usuarios de conexiones PPP también puede ser interesante instalar el paquete `pppstatus` para monitorizar el tráfico de la conexión, entre otros.

Establecimiento y finalización de conexión: pon, poff

Para establecer la conexión, bastará con teclear la instrucción `pon` seguido del nombre de conexión que queramos utilizar; si sólo hemos configurado una conexión, no será necesario especificar su nombre. En principio, si no se restringe el uso, `pon` puede ser ejecutado por cualquier usuario.

Para finalizar la conexión bastará con ejecutar el comando `poff`.

9.7.3. Configuración de módems DSL

De la misma manera que se ha hecho en el apartado anterior para la configuración de módems tradicionales, utilizaremos una herramienta para configurar los módems DSL: `pppoeconf`. Pero antes de empezar se recomienda la lectura de <http://www.tldp.org/HOWTO/DSL-HOWTO> y de <http://www.tldp.org/HOWTO/ADSL-BandwidthManagement-HOWTO>.

PPPoE (*point-to-point protocol over Ethernet*) es un protocolo muy similar a PPP que usa una interfaz Ethernet en vez de un módem. Este tipo de protocolo ha sido adoptado por algunos proveedores ADSL de Internet.

La conexión ADSL es generalmente parte del servicio telefónico. Las señales (de teléfono y ADSL) se dividen en un aparato llamado *splitter* que las separa en respectivos rangos de frecuencia. La señal ADSL luego entra en un aparato llamado concentrador que se conecta a la interfaz Ethernet del computador con un cable *Twisted pair* con conectores RJ45.

Para configurar la conexión:

```
# apt-get install pppoeconf
```

Al ejecutar `pppoeconf`, la herramienta va a escanear todas las interfaces de red hasta encontrar una que acceda un concentrador. Elegimos configurar PPPoE en esa interfaz.

En ENTER `USERNAME` damos el nombre de usuario que nos asigna el proveedor y luego la clave. En USE `PEER DNS` elegimos modificar automáticamente `/etc/resolv.conf`. Elegimos ejecutar PPPoE en el arranque y luego elegimos establecer la conexión. Después de unos segundos veréis en la pantalla algo así,

```
Every 2s: /sbin/ifconfig ppp0          Sun May 13 12:11:56 2007

ppp0      Link encap:Point-to-Point Protocol
          inet addr:200.89.50.138  P-t-P:10.52.0.3  Mask:255.255.255.255
          UP POINTOPOINT RUNNING NOARP MULTICAST  MTU:1492  Metric:1
          RX packets:5 errors:0 dropped:0 overruns:0 frame:0
          TX packets:7 errors:0 dropped:0 overruns:0 carrier:0
          collisions:0 txqueuelen:3

          RX bytes:190 (190.0 b)  TX bytes:199 (199.0 b)
```

9.7.4. Configuración de tarjetas de red

Si por el motivo que sea no hemos configurado la tarjeta de red durante el proceso de instalación, ahora es el momento de hacerlo. Aunque prácticamente todas las tarjetas de red están soportadas en los sistemas GNU/Linux, ya que éstas son una pieza clave para un sistema operativo orientado a redes, una vez más se recomienda el uso de hardware lo más estándar posible para no tener complicaciones a la hora de configurarla. Puede que nuestra tarjeta venga soportada de dos maneras distintas: la primera es que su *driver* haya sido directamente compilado dentro del propio *kernel*, y la segunda es que el *driver* haya sido compilado en forma modular para que se cargue posteriormente. El modo más sencillo de saber si el *driver* de nuestra tarjeta de red ha sido compilado dentro del propio *kernel* es analizando el mensaje de retorno de `dmesg` tal y como se ha hecho en 5.4.3.

Si después de analizarse detalladamente la salida del comando `dmesg` llegamos a la conclusión de que el *driver* para nuestra tarjeta no ha sido cargado, podemos ejecutar el comando `modconf`, que sirve para cargar módulos al *kernel* que han sido compilados junto a él, y comprobar si el *driver* para ésta aparece en la subsección `kernel/drivers/net`. Si es así, bastará con seleccionarlo para cargarlo en el *kernel*.

Si nuestra tarjeta de red no está soportada por defecto, deberemos recurrir a la recompilación del *kernel*.

Una vez hecho esto, editaremos el fichero `/etc/network/interfaces` para pasar los parámetros correspondientes a nuestra red a la tarjeta. Una posible configuración sería:

```
# /etc/network/interfaces -configuration file for ifup(8), #ifdown(8)
# The loopback interface
auto lo
iface lo inet loopback
# The first network card this entry was created during the #Debian installation
(network, broadcast and gateway are #optional)
auto eth0
iface eth0 inet static
    address 158.109.69.132
    netmask 255.255.0.0
    network 158.109.0.0
    broadcast 158.109.255.255
    gateway 158.109.0.3
```

Se recomienda la lectura de <http://www.tldp.org/HOWTO/NetworkingOverview-HOWTO.html>, también <http://www.fokus.gmd.de/linux/HOWTO/Net-HOWTO> y el *man* de interfaces. Si no disponemos de tarjeta de red y quisiéramos hacer pruebas, siempre podemos recurrir al módulo `dummy`; en este caso, el dispositivo en vez de llamarse `eth0` se denominaría `dummy0`.

Si se quiere configurar más de una tarjeta de red en el mismo ordenador (práctica muy habitual en *gateways*, entre otros), es necesario pasar los parámetros correspondientes al *kernel* durante el proceso de arranque para evitar conflictos entre dispositivos.

Arranque y parada de servicios de red: `ifup`, `ifdown`

La reinicialización de todos los servicios de red (los de `/etc/network/interfaces`) se puede efectuar mediante el *script* `/etc/init.d/networking` con el parámetro `restart`. `ifup` se utiliza para arrancar los servicios de red de una interfaz determinada, e `ifdown` para pararlos. Así pues, para la configuración anterior, si quisiéramos detener y volver a arrancar los servicios de `eth0`, lo que haríamos es lo siguiente (se utiliza el comando `ifconfig` para comprobar los resultados):

```
brau:~# ifconfig
eth0 Link encap:Ethernet HWaddr 00:01:02:B4:3A:61
    inet addr:158.109.69.132 Bcast:158.109.255.255 Mask:255.255.0.0 UP
    BROADCAST RUNNING MULTICAST MTU:1500 Metric:1 RX
    packets:36409683 errors:0 dropped:0 overruns:221 frame:0 TX
    packets:35938 errors:0 dropped:0 overruns:0 carrier:0 collisions:0
    txqueuelen:100 RX bytes:1489273710 (1.3 GiB) TX bytes:20116974 (19.1
    MiB)
    Interrupt:5 Base address:0x9400

lo Link encap:Local Loopback
    inet addr:127.0.0.1 Mask:255.0.0.0 UP LOOPBACK RUNNING MTU:16436
    Metric:1 RX packets:823 errors:0 dropped:0 overruns:0 frame:0 TX
    packets:823 errors:0 dropped:0 overruns:0 carrier:0 collisions:0
    txqueuelen:0 RX bytes:3169619 (3.0 MiB) TX bytes:3169619 (3.0 MiB)

brau:~# ifdown eth0
brau:~# ifconfig
lo Link encap:Local Loopback
    inet addr:127.0.0.1 Mask:255.0.0.0 UP LOOPBACK RUNNING MTU:16436
    Metric:1 RX packets:823 errors:0 dropped:0 overruns:0 frame:0 TX
    packets:823 errors:0 dropped:0 overruns:0 carrier:0 collisions:0
    txqueuelen:0 RX bytes:3169619 (3.0 MiB) TX bytes:3169619 (3.0 MiB)
```

```
brau:~# ifup eth0
brau:~# ifconfig
eth0 Link encap:Ethernet HWaddr 00:01:02:B4:3A:61
    inet addr:158.109.69.132 Bcast:158.109.255.255 Mask:255.255.0.0 UP
    BROADCAST RUNNING MULTICAST MTU:1500 Metric:1 RX
    packets:36420981 errors:0 dropped:0 overruns:221 frame:0 TX
    packets:35965 errors:0 dropped:0 overruns:0 carrier:0 collisions:0
    txqueuelen:100 RX bytes:1490867554 (1.3 GiB) TX bytes:20118868 (19.1
    MiB) Interrupt:5 Base address:0x9400

lo
    Link encap:Local Loopback
    inet addr:127.0.0.1 Mask:255.0.0.0 UP LOOPBACK RUNNING MTU:16436
    Metric:1 RX packets:823 errors:0 dropped:0 overruns:0 frame:0 TX
    packets:823 errors:0 dropped:0 overruns:0 carrier:0 collisions:0
    txqueuelen:0 RX bytes:3169619 (3.0 MiB) TX bytes:3169619 (3.0 MiB)
```

Tarjeta de red inalámbrica

Para el caso de tener una tarjeta de red WiFi, podéis mirar el siguiente enlace: <http://ftp.cl.debian.org/man-es/wlan.html>.

9.7.5. Configuración de impresoras

Tener configurada la impresora puede ser de gran utilidad, ya que esto nos permitirá, entre otras cosas, imprimir los ficheros de *man*, los de configuración, etc. para poderlos estudiar más detenidamente sobre formato papel.

La impresión en Linux funciona mediante un sistema de colas que son manejadas por un *daemon* que corre al momento de arranque. Las impresoras pueden estar conectadas directamente al puerto paralelo o USB del ordenador (impresora local) o conectadas a través de la red (impresora de red).

Por lo que se refiere al tipo de impresora preferible, en un entorno doméstico sería una que usara el puerto paralelo (*/dev/lpX*, normalmente */dev/lp0*) con el objetivo de garantizar que se trata de una impresora no dependiente de su software, ya que la mayoría de las nuevas que están apareciendo en el mercado, especialmente las de puerto USB, son impresoras generalmente diseñadas para un sistema operativo determinado. Estas impresoras son popularmente conocidas como *winprinters* (y su génesis es parecida a la de los denominados *winmodems*). En un entorno profesional, lo óptimo sería contar con una impresora que incorporara su propia interfaz de red y que, por lo tanto, fuera un nodo más de ésta. Para más información acerca de impresoras y su integración en los sistemas operativos GNU/Linux, se recomienda visitar la página <http://www.linuxprinting.org>, donde encontraremos un listado exhaustivo de las impresoras existentes en el mercado y su grado de soporte.

CUPS (*common unix printing system*) es un sistema de impresión modular que usa IPP (*internet printing protocol*) para manejar las colas. Éste es un sistema moderno y sofisticado, apto para el uso con un entorno de escritorio como GNOME o KDE. Además, mantiene optativamente el sistema tradicional de líneas de comando de BSD `lpr`.

La topología general del sistema de impresión bajo GNU/Linux es la de cliente-servidor. El servidor, CUPS, es tipo *daemon*, y en consecuencia lo manipularemos como tal. El archivo de configuración del servidor es `/etc/cups/cupsd.conf`. En él podemos configurar tantas impresoras como deseemos.

Para instalar el sistema cups hemos de ejecutar la orden:

```
# apt-get install cupsys cupsys-client cupsys-bsd printconf foomatic-filters-ppds
```

Este último paquete contiene los PPD (*postscript printer definition*) de Adobe, que es usado por CUPS para definir las impresoras.

CUPS-PDF es una impresora virtual para imprimir documentos a un archivo PDF. Para instalarlo en nuestro sistema ejecutaríamos la orden:

```
# apt-get install cups-pdf
```

En CUPS existen dos modos de configurar las impresoras. Uno de ellos es desde una utilidad que proporciona el escritorio GNOME o el KDE. El otro es desde la página web . En ambos casos se requieren privilegios de administrador para configurar las impresoras.

Impresión de ficheros de texto

Los formateadores son programas que se utilizan, principalmente, para transcribir ficheros en formato texto a formato PostScript (el lenguaje PostScript históricamente ha tenido más implementación en el campo de la impresión). Estos programas nos pueden ser de utilidad, ya que nos permiten pasar a formato papel la ayuda de los comandos, ficheros de configuración, etc. para poderlos estudiar de una manera más cómoda. Entre estos encontramos `mpager` (dentro del paquete con el mismo nombre), o `enscrip` (también empaquetado con este mismo nombre y más potente que el anterior). A continuación, se detallan un par de líneas para ejemplificar su uso:

```
man man | mpage -2 -o | lpr
```

Mediante esta línea redireccionamos la salida de `man` de `man` a `mpage`, que le da formato a dos columnas por hoja, sin márgenes, y redireccionamos su salida al cliente de impresión `lpr`:

```
endscript /etc/fstab -B -fTimes-Roman7 -r
```

Con esta línea haremos que se imprima el contenido del fichero `/etc/fstab` sin cabecera, utilizando el tipo de carácter Times-Roman de tamaño 7 y de forma apaisada.

9.7.6. Configuración de tarjetas de sonido

Debido a la gran cantidad de tarjetas de sonido existentes en el mercado, se hace casi imposible dar una descripción de cómo configurarlas todas. Se recomienda la lectura de <http://www.tldp.org/HOWTO/Sound-HOWTO/> y la visita a las páginas de los dos proyectos más destacados en cuanto a sonido bajo GNU/Linux se refiere: <http://www.opensound.com/> y <http://www.alsa-project.org/>.

Advanced linux sound architecture (ALSA) es un proyecto bajo licencia GNU para proveer a Linux de dispositivos de audio y MIDI.

A continuación se expondrá el modo de proceder para configurar una tarjeta de sonido bastante común: SoundBlasterPCI (chipset ES1371). Para este tipo de tarjeta, el comando `lspci` nos devolverá una línea como la siguiente:

```
00:0d.0 Multimedia audio controller: Ensoniq 5880 AudioPCI (rev 02)
```

En primer lugar, cargaremos el módulo correspondiente a esta tarjeta de sonido mediante el comando `modconf, kernel/drivers/ sound, es1371`.

Seguidamente, crearemos el grupo `audio` en `/etc/group` e incluiremos en él a todos los usuarios que deseamos que tengan acceso al dispositivo de sonido (si deseamos que todos los usuarios tengan acceso a él, podemos obviar este paso, y dar todos los permisos a los ficheros `/dev/dsp` y `/dev/mixer`); a continuación asociaremos los ficheros `/dev/dsp` y `/dev/mixer` al nuevo grupo creado.

Con esto ya tenemos configurada la tarjeta de sonido. Ahora podemos comprobarlo direccionando un fichero de audio directamente a `/dev/dsp`, como sugiere <http://www.tldp.org/HOWTO/Sound-HOWTO/> o aplicaciones de audio que corren sobre él. Hay que esperar a tener el entorno gráfico configurado para poder instalar.

9.8. Conclusión

En este taller hemos aprendido a trabajar con el sistema de paquetes de Debian, algo fundamental, ya que esto nos ha permitido aprender a instalar, desinstalar y a gestionar aplicaciones. También hemos aprendido a configurar distintos dispositivos de hardware, y con ello una cosa básica: que con GNU/Linux esto no es tan sencillo como en otros sistemas operativos, ya que requiere, por lo

general, tener un conocimiento más profundo tanto del propio dispositivo como del sistema en sí. Pero en compensación podemos asegurar que, una vez configurado un dispositivo, este funcionará perfectamente y no deberemos preocuparnos más de él. Y todo ello teniendo en mente que aún no hemos configurado el entorno gráfico. No obstante, y para animar a los que a estas alturas puedan pensar que adentrarse en el mundo GNU/Linux ha sido una mala idea, una misión fallida y una pérdida de tiempo, nos gustaría citar un párrafo del libro Debian GNU/Linux 2.1 de Mario Camou, John Goerzen y Aaron Van CouWenberghe, parte I, capítulo 1, *Why Linux Is Better*:

"Windows NT, however, learned to speak the language of the Internet just a few years ago. It is not refined by any stretch imagination, but plagued with bugs and inconsistencies. Bussinneses need a solution that they can put online and expect to remain available 100% of the time, but Windows NT cannot meet this need. On the contrary, a Windows NT administrator's most common job is crash recovery; he wastes too much time doing busywork, such as booting servers that have gone down[...]"

Aaron Van CouWenberghe

10. Arquitectura X-Window

10.1. ¿Qué es X-Window?

X-Window es una arquitectura de ventanas diseñada a mediados de los ochenta para poder disponer de un entorno gráfico en estaciones de trabajo. A diferencia de otros entornos de ventanas, la arquitectura X-Window se diseñó para ser independiente de plataforma, de manera que se pudiera instalar en cualquier ordenador que corriera un sistema tipo UNIX. Aunque la arquitectura de ventanas X-Window ha tenido una dilatada historia en la que se han utilizado diferentes tipos de licencias, varias implementaciones y muchos equipos de desarrollo diferentes, actualmente se utiliza, mayoritariamente, la implementación que ha desarrollado el proyecto X.Org. X.Org es una implementación de código abierto del sistema X Window System que surge como bifurcación de proyecto XFree86.

X-Window está diseñado con una arquitectura cliente/servidor. Este tipo de arquitectura significa que el software está estructurado en dos partes totalmente independientes (cliente y servidor) que se comunican a partir de un enlace de comunicación. Aunque esto implica que el diseño y la codificación es un poco más compleja, esta arquitectura proporciona una flexibilidad total en el sentido de que cliente y servidor pueden estar ubicados en diferentes sitios y utilizando diferentes plataformas y/o sistemas operativos. Además, podemos aprovechar muchísimo más un mismo cliente, ya que este podrá dar servicio a más de un servidor a la vez. De esta manera, los ordenadores servidores pueden trabajar con un entorno gráfico y los recursos del cliente. Naturalmente, esta arquitectura también nos permite trabajar con XWindow de forma local en la máquina donde está situado el cliente, aunque no es indispensable.

Arquitectura de ventanas

Una arquitectura de ventanas (o sistema de ventanas) es un entorno gráfico que nos proporciona la posibilidad de tener diferentes aplicaciones localizadas en diferentes regiones de la pantalla, generalmente delimitadas por algún tipo de ventana. Estos entornos suelen proporcionar mecanismos para el desplazamiento y la manipulación de estas ventanas de manera que el trabajo pueda ser más interactivo y ameno.

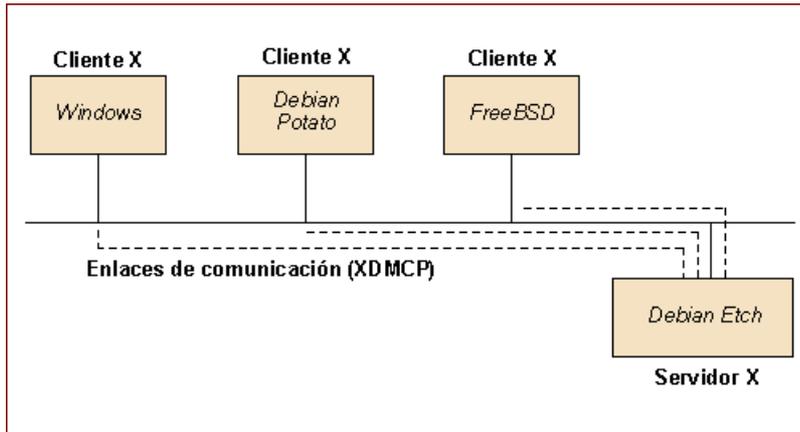
Los componentes de los que está compuesto X-Window son: cliente, servidor y enlace de comunicación. Cliente y servidor están diseñados para ser independientes de plataforma y, en el caso del enlace de comunicación, para ser independiente del protocolo de red.

De este modo, podemos utilizar X-Window en cualquier tipo de escenario; por ejemplo, podríamos tener el servidor instalado en un ordenador con Windows™, conectándose a un cliente con GNU/Linux y utilizar como canal de

comunicación Internet (protocolo IPv4). Aunque la configuración de cada uno de estos componentes (sobre todo el cliente) sí que depende, en cierto modo, de la plataforma donde está instalado, el enlace de comunicación nos permite aislar los componentes y darles un lenguaje propio para su entendimiento.

Este enlace utiliza un protocolo propio denominado XDMCP (*x display manager control protocol*), que está en un nivel superior al de la red de comunicación utilizada (por ello es independiente de red).

Figura 10.1



En esta arquitectura, el servidor está programado para recoger los eventos que se producen por los dispositivos de entrada como el teclado, el ratón, etc. y enviarlos al cliente. El cliente procesa estos eventos y responde al cliente, que muestra los resultados en los dispositivos de salida (generalmente el monitor). Aunque la primera impresión que puede sugerirnos este diseño es que el tiempo de respuesta debe ser muy lento, el protocolo XDMCP está especialmente diseñado para proporcionar un enlace rápido entre cliente y servidor, de modo que se pueda trabajar realmente de manera interactiva. En los únicos escenarios en los que podemos notar este inconveniente es en conexiones remotas utilizando redes de comunicaciones lentas.

En resumen, pues, las principales características y funciones de cada uno de los componentes de X-Window son las siguientes:

Tabla 10.1

Cliente	Gestión de diferentes servidores simultáneamente
	Dependiente de plataforma
	Procesamiento de las aplicaciones
Servidor	Control del display del usuario
	Independiente de plataforma
	Procesamiento de los dispositivos de entrada
Enlace	

	Diseñado para poder trabajar interactivamente
	Pensado para minimizar el tráfico en la red
	Transparente (independiente de red)

A medida que las tarjetas gráficas han ido evolucionando, cada vez más aplicaciones y juegos necesitan de un procesamiento en 2D ó 3D más rápido. Si bien la arquitectura de ventanas X-Window aporta muchas ventajas, cuando queremos utilizar este tipo de aplicaciones el diseño cliente/servidor no es el más adecuado, ya que no aprovechamos las funciones de procesamiento 2D y 3D extremadamente rápido de las tarjetas gráficas instaladas en el servidor. Para solucionar este problema, a partir de 1998 apareció una tecnología denominada DRI (*direct rendering infrastructure*) que permite aprovechar los chips de procesamiento de las tarjetas para ahorrar trabajo al cliente X-Window. De esta manera, continuamos teniendo todas las ventajas de X-Window aprovechando los elementos específicos de las tarjetas gráficas.

A diferencia de otros sistemas operativos donde el entorno gráfico está íntimamente integrado con el resto de las funciones, la arquitectura X-Window es totalmente independiente del sistema operativo y no nos limita a ningún GUI (*grafic user interface*) determinado. De hecho, la arquitectura sólo nos proporciona herramientas gráficas de bajo nivel para manipular la salida del monitor. Estas herramientas están incluidas en la librería **Xlib** y principalmente son funciones para crear y manipular ventanas, operaciones con fuentes de caracteres, detección de eventos de usuario y operaciones gráficas. Con estas funciones podemos dotar a nuestras aplicaciones del *look and feel* que queramos, crear nuevos GUI, etc. De hecho, esto supuso un trabajo adicional para los primeros desarrolladores de aplicaciones en XWindow, ya que además de programar la aplicación debían desarrollar sus propias librerías para la creación de menús, iconos, etc. A medida que X-Window fue creciendo, fueron apareciendo lo que llamamos **toolkits**, que son librerías generalmente implementadas con Xlib y que proporcionan un GUI particular.

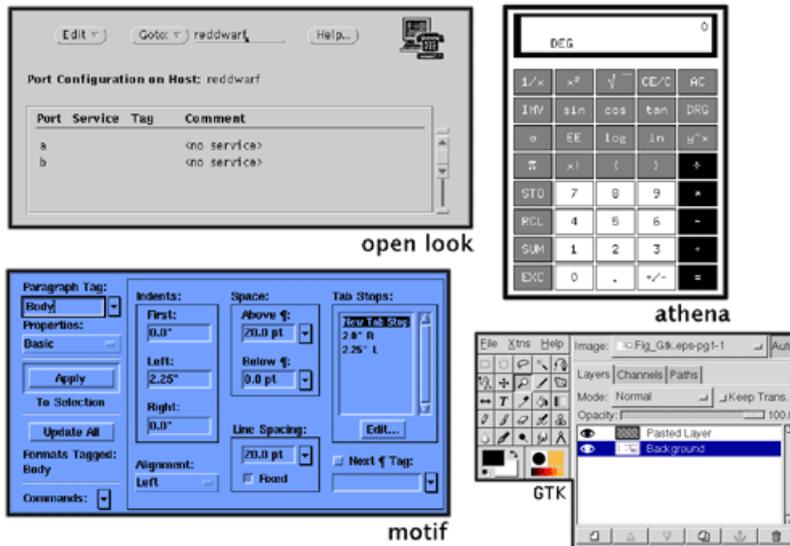
De esta manera, al diseñar una aplicación podemos utilizar alguno de estos *toolkits* que ya proporcionan las herramientas estándar para crear menús, botones, gestionar los *cut and paste*, etc. y centrarnos en programar la aplicación en sí. El no marcar ningún *look and feel* ha sido otra de las claves del éxito de la arquitectura X-Window, ya que cada fabricante o desarrollador de software ha podido diseñarse uno propio, con lo que ha marcado la diferencia con los demás.

Aunque existen muchos *toolkits* diferentes, en la siguiente figura podemos ver algunos de los más populares que se han utilizado a lo largo de la historia de X-Window:

Look and feel

El *look and feel* es el diseño utilizado para los botones, las barras de desplazamiento, los menús, etc. de un entorno gráfico o una aplicación.

Figura 10.2



El window manager es un servidor especial de X-Window que se encarga de gestionar todas las ventanas, los escritorios, las pantallas virtuales, etc. Naturalmente, todas las aplicaciones pueden funcionar con cualquier *window manager*, ya que este sólo se encarga de gestionar la ventana donde está ubicado el programa. Aunque la programación de un *window manager* es muy diferente de la de una aplicación, también se suelen utilizar *toolkits* particulares que proporcionan un *look and feel* determinado. Actualmente existen decenas de *window managers* diferentes (wmaker, sawmill, olvwm, etc.), y es el mismo usuario quien puede elegir el que más le guste.

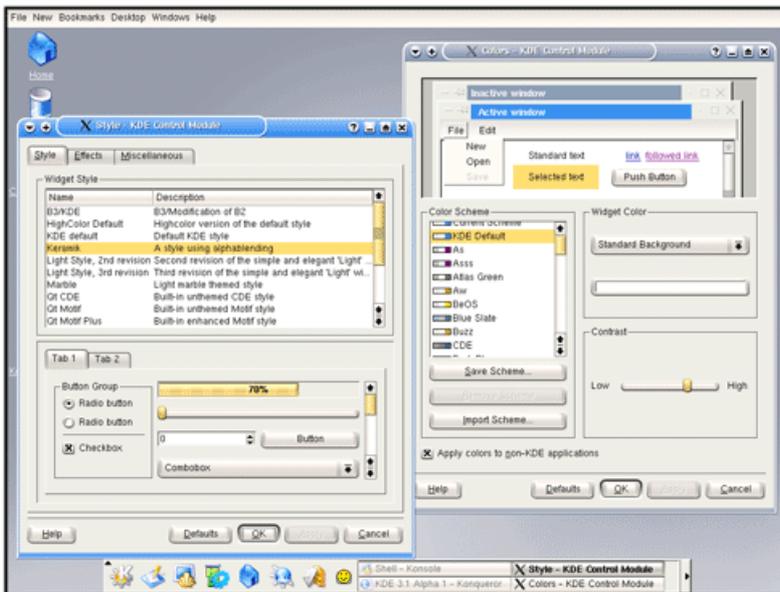
Otro tipo de software muy relacionado con X-Window es el que se encarga de proporcionar un entorno integrado para las aplicaciones, el escritorio, las herramientas de administración del sistema, etc. Los más populares que existen actualmente son KDE (the K Desktop Environment) y GNOME (GNU Object Model Environment). Los dos proporcionan un *toolkit* particular, un entorno de escritorio con muchísimas funcionalidades y configuraciones diferentes y una lista de aplicaciones integradas que cada vez va creciendo más. La mayoría de las distribuciones de GNU/Linux y UNIX proporcionan alguno de estos dos entornos de escritorio por ser muy amigables y proporcionar herramientas y software propio de gran calidad que ayudan en gran medida al usuario para configurar el sistema y el propio escritorio. Los dos pueden funcionar con cualquier *window manager* que cumpla con una serie de características básicas. En las siguientes figuras podemos ver el aspecto de los dos:

Figura 10.3



GNOME

Figura 10.4



KDE

Finalmente, otro tipo de aplicación que se utiliza en X-Window es el *session manager*, que son una serie de programas que permiten guardar la configuración de una determinada sesión de usuario para que al arrancar de nuevo X-Window se carguen las aplicaciones que tenga configuradas. Generalmente, en los entornos integrados ya se incorporan estas herramientas de manera automática; si no es así, podemos recurrir al que la misma infraestructura de X-Window proporciona: `xsm`.

Actividad

10.1 Leed la historia de X-Window en el artículo: http://www.linux-mag.com/2001-12/xfree86_01.html.

Actividad

10.2 Ved algunos de los *window manager* y entornos de escritorio existentes en: <http://www.xwinman.org>.

10.2. Configuración

Actualmente, la mayoría de las tarjetas gráficas del mercado ya están soportadas, pero es posible que desde el momento de aparición en el mercado de una nueva tarjeta hasta que se da soporte en XWindow pasen unas semanas o unos pocos meses. De todos modos, cada vez más los mismos fabricantes están dando soporte a GNU/Linux y, en algunos casos, ya están proporcionando sus propios *drivers* para este sistema operativo. Aun así, antes de comprar una nueva tarjeta gráfica, siempre es recomendable comprobar si está disponible algún tipo de *driver* para la distribución que estemos utilizando. Para instalar XOrg en nuestro ordenador lo primero que deberemos hacer es bajarnos los paquetes que contienen las herramientas básicas y el software para el cliente y el servidor. Generalmente, estos paquetes se suelen denominar *xorg*, *xserver-xorg*, etc. y llevan implícitos varias dependencias de fuentes y algunas utilidades básicas para el manejo de X-Window. Una vez instalados estos paquetes, debemos configurar adecuadamente los dispositivos de los que disponemos para poder arrancar correctamente el cliente y servidor X-Window. Según la distribución que utilicemos, se hace uso de uno u otro programa o, en algunos casos, con la misma instalación de los paquetes ya se lanza una pequeña aplicación de configuración. No obstante, esta configuración siempre debe contener unos determinados pasos, que detallamos a continuación clasificados según el dispositivo que hay que configurar:

- Tarjeta gráfica
 - *Driver*: las diferentes familias de tarjetas gráficas llevan unos microprocesadores específicos y utilizan unas funciones determinadas para realizar sus operaciones. Por esta razón, debemos indicar el *driver* adecuado para nuestra tarjeta. Si no lo sabemos, podemos instalar algún tipo de aplicación para la detección de hardware automático; si utilizamos, por ejemplo, el *discover*, podemos saber qué *driver* necesita nuestra tarjeta con el comando `discover ##xdriver video`.
 - *Identificador*: el identificador de la tarjeta puede ser cualquier nombre con el que queremos referirnos a nuestra tarjeta. Este identificador es utilizado internamente para poder referenciar adecuadamente las tarjetas que tenemos instaladas en el sistema.
 - *Cantidad de memoria*: según la cantidad de memoria de la tarjeta, podremos inicializar los gráficos con más o menos resolución y con profundidades de color más o menos elevadas. Aunque no es imprescindible

indicar esta cantidad (el sistema lo detecta automáticamente), sí que es recomendable especificarla en la configuración.

- *Utilización del framebuffer del núcleo*: el framebuffer del núcleo es un *driver* especial de Linux que permite realizar algunas operaciones sobre X-Window. Aunque su utilización no es obligatoria, generalmente se utiliza para que el servidor de X-Window se pueda comunicar directamente con el núcleo del sistema. De todos modos, si nos diera algún problema, siempre podemos desactivarla.
- Teclado
 - *Regla XKB*: para que el servidor de X-Window pueda manejar correctamente el teclado, necesita saber qué reglas aplicar sobre él. Para la mayoría de los teclados estándar de los PC, se utiliza la regla "xfree86" y para las estaciones de trabajo Sun se suele utilizar la regla "sun".
 - *Modelo de teclado*: el modelo de teclado generalmente se suele identificar a partir del número de teclas que tiene. Los teclados de los PC estándar que tienen las teclas de menú y logo suelen tener 104 teclas (los identificamos con el nombre "pc104"). Los teclados que no llevan estas teclas se identifican como de 101 teclas ("pc101").
 - *Keyboard layout*: en esta sección debemos identificar el país del teclado con su referencia ISO 3166. En el caso de España es "es", para Francia "fr", etc.
 - *Keyboard options*: opción para personalizar algunas de las teclas del teclado.
- Ratón
 - *Puerto*: el puerto del ratón es la conexión que utiliza para comunicarse con el ordenador. Cuando compramos el ratón, siempre se indica si es de tipo PS/2, serie, USB, etc. En el caso de que sea de tipo PS/2, el puerto será `/dev/psaux`, para los ratones serie el puerto será `/dev/ttyS0` (COM1), `/dev/ttyS1` (COM2) y consecutivamente.
 - *Tipo*: para especificar el tipo del ratón, se suele proporcionar una lista de la que debemos elegir el que más se ajuste a nuestro modelo y fabricante. Generalmente, sabiendo el modelo del ratón ya podremos elegir adecuadamente la opción que le corresponde.
 - *Emulación de 3 botones*: en el caso de que nuestro ratón sólo tenga 2 botones, se proporciona la posibilidad de emular el tercero (el del medio) apretando los dos simultáneamente. Si nuestro ratón no tiene el botón del centro, es recomendable activar esta opción porque algunos programas de X-Window necesitan que el ratón tenga los 3 botones.

- Monitor
 - *Identificador*: igual que en el caso de la tarjeta gráfica, la identificación del monitor sirve para que el sistema lo pueda referenciar internamente. Le podemos poner el nombre que queramos.
 - *Monitor tipo LCD*: en la mayoría de los procesos de configuración se nos preguntará si nuestro monitor es de tipo LCD (pantalla TFT). Es importante responder correctamente a esta pregunta porque el manejo de un tipo u otro de monitor varía considerablemente.
 - *Características*: en la configuración de características se preguntará las resoluciones máximas que puede obtener nuestro monitor, la frecuencia de refresco, etc. Aunque según el programa utilizado para configurar X-Window se plantearán más o menos preguntas de este estilo, es importante tener a mano la información del monitor y contestarlas adecuadamente para poder aprovechar al máximo las características del mismo.
 - *Resoluciones disponibles*: en este paso debemos señalar qué resoluciones queremos poder mostrar en nuestro monitor cuando iniciemos X-Window. También es habitual que se nos pregunte la profundidad de color que queremos utilizar por defecto; lo más recomendable es utilizar una alta (16 ó 24 bits) para poder ver nítidamente todos los colores. Una vez contestadas estas preguntas, que pueden ser más o menos según el programa que utilicemos, toda la configuración se guarda en el fichero `/etc/X11/XF86Config-4`.

Este fichero está organizado en las diferentes secciones que hemos ido viendo y, recurriendo a su manual, veremos que tenemos muchísimas más posibilidades que nos dan una flexibilidad total para configurar como queramos nuestras X-Window. Para probar si realmente funcionan, podemos ejecutar `x`, con lo cual debería aparecernos una pantalla con cuadros blancos y negros muy pequeños y el puntero del ratón como una "X" (para salir de ésta podemos utilizar "Ctrl+Alt+Backspace").

Si tenemos instalado algún *window manager*, lo más habitual para arrancar X-Window es utilizar alguno de los *shellscripts* `xinit` o `startx`. Éstos se encargan de lanzar el *window manager* configurado y realizan algunas otras acciones necesarias para inicializar correctamente X-Window. Una vez tenemos la pantalla en modo gráfico, podemos cambiar su resolución con las teclas "Ctrl+Alt++" y "Ctrl+Alt+-", o volver a las consolas de texto con "Ctrl+Alt+F1", "Ctrl+Alt+F2", etc. (con "Ctrl+Alt+F7" volveríamos a la gráfica).

xsession

Cuando utilizamos `startx` o `xinit` se ejecutan las instrucciones del fichero `/etc/X11/xsession`. Si en el directorio home del usuario que iniciara X-Window hubiera un fichero `.xsession`, se ejecutarían las instrucciones de este en lugar del otro.

Otra característica importante en la configuración de X-Window es la de la configuración de los **Xwrappers**. Los Xwrappers nos permiten controlar qué usuarios pueden iniciar una sesión con X-Window. En el fichero `/etc/X11/Xwrapper.config` se encuentra la directiva `allowed users`, con la cual especificamos quién está autorizado para arrancar X-Window con los valores:

- `console`: cualquier usuario que esté en un consola local puede iniciar X-Window.
- `rootonly`: sólo el root puede iniciar X-Window.
- `anybody`: cualquier usuario del sistema puede iniciar X-Window (aunque no esté conectado localmente).

Esto es muy útil, sobre todo, al administrar un servidor en el que generalmente no se permite que los usuarios trabajen con el entorno gráfico por el gasto de recursos que ello supone.

10.3. X display manager

En el subapartado anterior hemos visto cómo configurar X-Window de manera local. Tal como hemos ido comentando a lo largo del apartado, la arquitectura de ventanas X-Window nos permite que cliente y servidor estén instalados en diferentes ordenadores. Para configurar nuestro ordenador de modo que realice las funciones de un cliente X-Window, debemos instalar algún tipo de *X display manager*. Estos programas abren un puerto de comunicaciones con el que los clientes se pueden comunicar con el cliente y trabajar con X-Window de manera remota. Aunque existen muchos programas de este tipo, uno de los primeros que apareció, y en el que se basan muchos otros, es el `xdm`.

Los *X display manager* pueden actuar tanto de manera local como remota. Entre otras funciones, lo que hacen es mostrar una pantalla (en el entorno gráfico) para que el usuario se identifique con su *login* y contraseña. Funcionan como cualquier otro *daemon* del sistema, de modo que su inicio y parada se puede configurar como queramos (utilizando los niveles de ejecución que el sistema proporciona). Debemos tener en cuenta que si lo configuramos para que funcione de manera local, al arrancar el sistema nos encontraremos con la pantalla de identificación gráfica y no con las consolas a las que estábamos acostumbrados (aunque continúan estando disponibles). Con esta configuración ya no podremos utilizar `startx` o `xinit` para inicializar X-Window, ya que por defecto estarán ejecutándose.

Cuando instalemos `xdm`, todos sus ficheros de configuración se dejarán en el directorio `/etc/X11/xdm`. Vamos a repasar qué contiene cada uno de estos ficheros:

Tabla 10.2

xdm-config	Localización de los archivos de configuración de <code>xdm</code> .
xdm.options	Opciones globales de configuración.
Xaccess	Definición de los equipos remotos a los que dejamos acceder.
Xservers	Servidores locales de <code>xdm</code> .
Xresources	Configuración de la pantalla de <i>login</i> : colores, fuentes, tamaño, etc.
Xsetup	<i>Script</i> que se ejecutará cuando se arranque <code>xdm</code> .
Xstartup	<i>Script</i> que se ejecutará cuando un usuario entre en XWindow. Se suelen poner acciones relacionadas con el <code>xdm</code> .
Xsession	<i>Script</i> que se ejecutará al entrar en una sesión de usuario. Se suelen poner acciones especiales para los usuarios, aunque también se suele llamar a la ejecución del fichero <code>/etc/X11/Xsession</code> .
Xreset	<i>Script</i> que se ejecutará al acabar una sesión de usuario.

La configuración de los servidores locales la encontramos en el fichero `Xservers`. Si quisiéramos desactivar el servidor local, podríamos comentar todas las líneas de este archivo. De este modo, aunque tuviéramos instalado un cliente de X-Window, por defecto no se iniciaría en la máquina local. Si por el contrario quisiéramos instalar más de uno, podríamos editar el fichero y añadir directivas como las que siguen:

```
:0 local /usr/X11R6/bin/X :0 vt7
:1 local /usr/X11R6/bin/X :1 vt8
```

Estas dos directivas indican que queremos dos instancias de X-Window, una en la consola 7 (`vt7`) y la otra en la 8 (`vt8`), accesibles con "Ctrl+Alt+F7" y "Ctrl+Alt+F8" respectivamente. Fijémonos en cómo cada directiva incluye un `:0` o `:1`, que hacen referencia a la instancia de X-Window que manejan. Por defecto, siempre se utiliza la 0, pero al querer más de un servidor local debemos referenciarlo de esta manera. Al final de cada una de estas líneas podríamos añadir parámetros especiales para cada servidor de X-Window (en `man X` encontramos todos los posibles), como la profundidad de color que queremos para cada uno, la resolución de la pantalla, etc. De esta manera, podríamos trabajar con diferentes sesiones de X-Window abiertas tal como hacíamos con las consolas.

Seguridad de X-Window

Si en el fichero de `Xaccess` hay una línea con el carácter "*", indica que dejamos que cualquier servidor se conecte al X-Window del servidor. Utilizar X-Window de manera remota sin ningún tipo de encriptación puede suponer un agujero de seguridad, con lo que es muy recomendable informarse adecuadamente sobre ello antes de utilizarlo.

Generalmente, la configuración por defecto de `xdm` no permite conexiones remotas por razones de seguridad. Si quisiéramos activar estas conexiones, podríamos editar el fichero `Xaccess` y, utilizando la sintaxis que se nos indica,

añadir los servidores a los que permitimos dar este servicio. También deberíamos comentar la línea `DisplayManager.requestPort: 0` del fichero `xdm-config`, que por defecto inutiliza todas las conexiones que se reciben. Una vez realizados estos cambios, reiniciando el *daemon* de `xdm`, el cliente ya estaría preparado para servir X-Window a cualquier servidor que se lo pidiera.

Para las máquinas donde sólo queremos instalar el servidor de XWindow, deberíamos instalar X-Window tal como veíamos en el apartado anterior y utilizar el comando `X -query IP`, donde la IP debería ser la del cliente. Del mismo modo que cuando teníamos más de un servidor X-Window en una máquina local, si en la máquina ya tuviéramos otra instancia de X-Window ejecutándose, deberíamos utilizar `X -query IP :1` para la segunda instancia, `:2`, para la tercera y así consecutivamente.

Xnest

Xnest es un servidor de X-Window que nos permite abrir en una ventana otra instancia de X-Window.

11. Taller de X-Window

11.1. Introducción

En el segundo taller se sentaron las bases para la correcta manipulación y gestión de paquetes, y aprendimos a configurar algunos dispositivos. No obstante, y debido a su complejidad, no se abordó el tema de la configuración de la tarjeta gráfica o, mejor dicho, de la instalación del entorno gráfico X. Debido a la complejidad de su estructura y configuración, se ha optado por dedicar un taller monográfico sobre el X Window System. En este taller aprenderemos a instalar, configurar y personalizar este sistema. Pero no se pretende llevar a cabo un repaso exhaustivo de todo el sistema, pues esta tarea sería probablemente inabordable por muy distintas razones. Se pretende sentar las bases para que cada uno sea capaz de configurar su propio sistema en función de la tarjeta gráfica de la que disponga, de sus gustos y de sus preferencias. Al finalizar el taller, deberíamos ser capaces de instalar un entorno X, así como de saber sacar partido a su increíble potencia.

Actividad

11.1 Debido a la complejidad del sistema X, se recomienda la lectura de los siguientes documentos para asentar conceptos antes de empezar a trabajar sobre el sistema. Además, estos nos aportarán conocimientos suplementarios, que pueden ser puestos en práctica a lo largo del taller.

- a) XWindow-Overview-HOWTO. Se trata de un documento sencillo que sirve para asimilar los conceptos básicos que conciernen al sistema.
- b) XWindow-User-Howto. Es un documento con contenidos más avanzados que el anterior, pero también recomendable.

11.2. Instalación y configuración del servidor X

Como ya se ha dicho, el X Window System es un sistema muy complejo que integra muchísimas librerías y aplicaciones, algunas de las cuales son fundamentales para su funcionamiento, aunque la mayoría sólo deben ser instaladas si, por nuestras necesidades, precisamos de ellas. Ésta es una de las razones por las que, en Debian, el sistema viene distribuido en muchos paquetes distintos, de los que sólo instalaremos aquellos que sean necesarios.

11.2.1. Distintas estrategias para la instalación de los paquetes

Debido a que la interdependencia entre los distintos paquetes es muy fuerte, podemos aprovechar este hecho para que sea el mismo sistema de gestión de paquetes el que instale todos aquellos que considere necesarios para el correcto funcionamiento de una aplicación de alto nivel, entre los cuales se encontrarán, obviamente, todos los paquetes básicos del sistema. Así pues, podríamos utilizar `dselect` o `apt-get` para instalar una de estas aplicaciones. Pero

ésta no es una buena estrategia, ya que implica la pérdida del control de los paquetes que estamos instalando y además puede implicar la omisión de algunos paquetes esenciales, de los que, por el motivo que sea, no se haya hecho referencia durante el cálculo de dependencias. Por este motivo, se recomienda la construcción del sistema paso a paso, para ir comprendiendo qué paquetes se están instalando en cada momento, y el porqué.

11.2.2. Instalación de paquetes básicos

Chipset y dispositivo

El primer paso es determinar el chipset de la tarjeta gráfica y el dispositivo que la soporta. Haced que corra en un terminal el comando `lspci` y buscad las palabras `VGA compatible controller`. La información que sigue normalmente identifica por lo menos la marca de la tarjeta gráfica y posiblemente el dispositivo que necesitáis. Por ejemplo,

```
$lspci
01:03.0 VGA compatible controller: ATI Technologies Inc ES1000 (rev 02)
```

La primera columna arroja los números del bus PCI al que la tarjeta está conectada con el formato `<bus>:<slot>:<func>`.

Ejecutando,

```
$lspci -n -s bb:ss.f
```

identificamos con los números del bus PCI el `vendor` y `device ID` de la tarjeta. Por ejemplo,

```
$lspci -n -s 01:03.0
01:03.0 0300: 1002:515e (rev 02)
```

El `vendor` y `device ID` tienen el formato `vvvv:dddd` en números hexadecimales. En este caso el `vendor` y `device ID` de la tarjeta es `1002:515e`. Con esta información buscamos en la lista de tarjetas gráficas (<http://www.calel.org/pci-devices/xorg-device-list.html>) el dispositivo que necesitamos usar. En este caso el dispositivo es `radeon`.

También necesitamos saber las frecuencias de barrido horizontal y vertical del monitor. Los barridos suelen encontrarse en la sección de especificaciones del manual del monitor. Estos datos son muy importantes y valores erróneos pueden causar un mal funcionamiento y hasta daños al monitor.

Instalación de X.org

Desde el intérprete de órdenes, como *root* tecleamos:

```
#apt-get install xorg
```

Éste es un metapaquete que, usando el sistema de dependencias, instala un conjunto de paquetes X11, como el servidor X.Org, un conjunto de tipos de letras y herramientas básicas.

A continuación veremos paso a paso la configuración del paquete `xserver-xorg` realizada por `debconf`. Si nos equivocamos en algo, cancelamos con "Ctrl+C" y volvemos a reconfigurar con,

```
#dpkg-reconfigure xserver-xorg
```

Dispositivo X

Elegimos de la lista el dispositivo que mejor vaya con la tarjeta gráfica, según la identificación del chipset que hemos realizado al inicio. Por ejemplo, `ati`.

Le damos un nombre, por ejemplo, el por omisión `Generic Video Card`.

Le damos la identificación de la tarjeta en el bus PCI, por ejemplo, `PCI:1:0:0`.

Casi siempre lo autodetecta. Dejamos en blanco la cantidad de memoria para que el servidor lo autodetecte. Elegimos no usar el dispositivo "framebuffer" del núcleo.

Teclado

Elegimos no autodetectar el teclado. Elegimos el lenguaje del teclado (`us` por omisión, `es` para castellano). Elegimos las reglas del teclado `xorg` (por omisión). Elegimos el tipo de teclado (`pc104` por omisión). Otras opciones son `pc101`, `pc102`, `pc105`. Estos dos últimos son para teclados europeos. Dejamos la variante y opciones del teclado en blanco.

Ratón

Elegimos el dispositivo del ratón, por ejemplo, `/dev/input/mice`.

Si el ratón está conectado a un puerto de comunicación serie, `/dev/ttyS0` corresponde al puerto COM1, `/dev/ttyS1` al puerto COM2, etc. La unidad `/dev/psaux` es para ratones PS/2 y `/dev/input/mice` para ratones USB.

Elegimos el protocolo del ratón, por ejemplo, `ImPS/2`.

Elegimos emular un ratón con tres botones.

Módulos

Elegimos los módulos por omisión.

Ruta de archivos

Elegimos la configuración por omisión de la sección "Files".

Monitor

Elegimos autodetectar el monitor. Le damos un nombre, por ejemplo, el por omisión `Generic Monitor`.

Elegimos con la tecla del espacio las resoluciones que soporta la tarjeta gráfica y el monitor, típicamente 1280 x 1024 ó 1024 x 768. Elegimos el modo avanzado de configurar el monitor. Introducimos el rango de frecuencias del barrido horizontal, luego el vertical. Estos valores o rangos suelen encontrarse en la sección de especificaciones del manual del monitor. Si no conocemos esta información, es preferible introducir un rango grande, por ejemplo, 28-100 para el barrido horizontal y 40-100 para el vertical. Elegimos la profundidad de color, típicamente 24 bits.

Ejecución de *scripts*

Después de que se hayan desempaquetado los paquetes, se ejecutarán automáticamente los *scripts* de configuración de varios de ellos. Siempre es posible interrumpir la ejecución de estos *scripts* con la combinación de teclas "Ctrl+C", y reiniciar el proceso volviendo a ejecutar el comando anterior.

11.3. Configuración de X

El archivo `/etc/X11/xorg.conf` contiene la configuración de `X.Org` y está dividido en secciones:

```
Files           # Ruta de los archivos
Module         # Módulos dinámicos
InputDevice    # Descripción de los dispositivos periféricos
Device         # Descripción de los dispositivos gráficos

Monitor        # Descripción del Monitor
Screen         # Configuración de la pantalla
ServerLayout   # Esquema global
DRI            # Configuración específica a DRI
```

Cada sección empieza con la instrucción `Section` seguido del nombre de la sección entre comillas y termina con `EndSection`. Existen comandos específicos a cada sección. Iremos paso a paso, no necesariamente en el orden del ar-

chivo, describiendo las secciones y explicando el significado de cada comando, para poder modificar la configuración con algún editor de texto (por ejemplo nano) con los parámetros pertinentes al hardware.

Para hacer efectivo cambios a `/etc/X11/xorg.conf` debemos reiniciar el *display manager* con,

```
#!/etc/init.d/gdm restart
```

11.3.1. Sección "Device"

Esta sección es la que define y configura el dispositivo de la tarjeta gráfica.

La entrada `Identifier` es simplemente un nombre para identificar la sección.

```
Section "Device"
    Identifier "Generic Video Card"
    Driver     "sis"
    BusID      "PCI:1:0:0"

EndSection
```

La entrada `Driver` especifica el dispositivo. En este ejemplo el dispositivo `sis` soporta muchas variedades de tarjetas gráficas con el chipset SiS. Otros dispositivos comunes son: `cirrus`, `ati`, `r128` (ATI Rage 128), `radeon` (ATI Radeon), `s3virge`, `savage`, `trident`, `tseng`. Podemos usar el método descrito al inicio para determinar el dispositivo.

La entrada `BusID` identifica la tarjeta gráfica en el bus PCI, que podemos determinar con `lspci`.

11.3.2. Sección "Monitor"

Esta sección define el monitor.

```
Section "Monitor"
    Identifier "Generic Monitor"

    Option      "DPMS"
    HorizSync   28-100
    VertRefresh 40-100

EndSection
```

La entrada `Identifier` es similar a la de la sección "Device". Pueden existir varias secciones "Monitor" en el archivo, cada una con diferente identificación. Esto es conveniente si, por ejemplo, tenemos varios monitores, digamos uno en casa y otro en nuestro lugar de trabajo. Así podemos fácilmente definir una configuración para cuando el ordenador está en casa o en el trabajo.

La entrada `HorizSync` especifica la frecuencia de barrido horizontal del monitor en unidades de kHz. Puede ser una frecuencia fija, [31.5], múltiples frecuencias fijas, [31.5, 35.2], un rango, [30-64], o rangos, [15-25, 30-64]. La entrada `VertRefresh` especifica los intervalos verticales de refresco en unidades de Hz y los valores tienen el mismo formato de `HorizSync`.

11.3.3. Sección "Screen"

Esta sección es la que va definir la pantalla, combinando la configuración del dispositivo y monitor.

```
Section "Screen"
    Identifier "Default Screen"
    Device      "Generic Video Card"
    Monitor     "Generic Monitor"
    DefaultDepth 24

    Subsection "Display"
        Depth      1
        Modes       "1024x768" "800x600" "640x480"
    EndSubsection
    Subsection "Display"
        Depth      4
        Modes       "1024x768" "800x600" "640x480"
    EndSubsection
    Subsection "Display"
        Depth      8
        Modes       "1024x768" "800x600" "640x480"
    EndSubsection

    Subsection "Display"
        Depth      15
        Modes       "1024x768" "800x600" "640x480"
    EndSubsection
    Subsection "Display"
        Depth      16
        Modes       "1024x768" "800x600"
    EndSubsection
```

```
Subsection "Display"
    Depth      24
    Modes      "1024x768"
EndSubsection

EndSection
```

Observemos que las entradas `Device` y `Monitor` tienen el mismo valor que la entrada `Identifier` de las secciones `"Device"` y `"Monitor"`. De esta manera se entrelazan las configuraciones de las diferentes secciones.

La entrada `DefaultDepth` especifica la profundidad de color por omisión, en este ejemplo, 24 bits. Pueden haber varias subsecciones `"Display"`. La entrada `Depth` especifica la profundidad de color de la subsección. Valores posibles son 8 (256 colores), 16 (64K colores) y 24 bits. Así, la entrada `DefaultDepth` va a especificar la subsección `"Display"` por omisión.

La entrada `Modes` especifica las resoluciones. Puede especificarse una resolución [`"640x480"`] o un listado de ellas [`"1600x1200" "1280x960" "1152x864" "1024x768" "800x600" "640x480"`]. Normalmente se usa la primera en la lista, si está soportada, si no, la siguiente, y así.

En general, cuanto mayor sea la profundidad de color, menor será la resolución máxima posible. Disminuiremos la profundidad de color si para cierta resolución soportada la imagen de la pantalla es mala, o mantendremos la profundidad disminuyendo la resolución.

11.3.4. Sección `"InputDevice"`

Ésta es la sección que configura los periféricos como el teclado, ratón, *mousepad*, *touchscreen*, etc. Los más comunes son el teclado y el ratón, obviamente, cada una por separado.

Configuración del teclado:

```
Section "InputDevice"
    Identifier "Generic Keyboard"
    Driver     "kbd"
    Option     "CoreKeyboard"
    Option     "XkbRules"      "xorg"
    Option     "XkbModel"     "pc105"

    Option     "XkbLayout"    "es"
EndSection
```

Todos los teclados tienen un dispositivo en común llamado `kbd`. La entrada `Option "CoreKeyboard"` indica que el teclado definido por la sección es el teclado principal. La entrada `Option "XkbModel"` especifica el tipo de teclado. Los valores más comunes son `"pc101"`, `"pc102"`, `"pc104"`, `"pc105"` o `"microsoft"` para el teclado Microsoft Natural. La entrada `Option "XkbLayout"` define el lenguaje del teclado; `"es"` para un teclado en castellano, `"us"` para un teclado en inglés.

Configuración del ratón:

```
Section "InputDevice"
    Identifier "Configured Mouse"
    Driver     "mouse"
    Option     "CorePointer"
    Option     "Device"           "/dev/input/mice"

    Option     "Protocol"         "ImPS/2"
    Option     "Emulate3Buttons"  "true"
    Option     "Buttons"          "5"
    Option     "ZAxisMapping"     "4 5"
EndSection
```

El dispositivo común *mouse* soporta cuatro tipos de ratones: serie, Bus, PS/2 y USB. En el primer ejemplo se configura un ratón USB IntelliMouse (con rueda).

La entrada `Option "CorePointer"` indica que el ratón definido por la sección es el ratón principal.

La entrada `Option "Device"` especifica el dispositivo de la unidad del ratón. Ejemplos son `/dev/ttyS0` (serial), `/dev/psaux` (PS/2) y `/dev/input/mice` (USB). En general, existe el enlace simbólico `/dev/mouse` que apunta a este dispositivo.

La entrada `Option "Protocol"` define el tipo de ratón. Otros protocolos son:

```
"MouseMan"
"MouseSystems"
"IntelliMouse"
"ExplorerPS/2"
"ThinkingMouse"

"ThinkingMousePS/2"
"NetScrollPS/2"
"NetMousePS/2"
"GlidePoint"
```

```
"GlidePointPS/2"  
"MouseManPlusPS/2"
```

Los ratones serie antiguos de dos o tres botones están normalmente soportados por el protocolo "Microsoft" o "MouseMan". Los ratones serie con rueda los soporta el protocolo "IntelliMouse" y los PS/2 "ImPS/2". El protocolo "auto" a veces ayuda si el hardware es capaz de detectar automáticamente el ratón.

La entrada Option "Emulate3Buttons" emula al botón del medio oprimiendo simultáneamente los botones izquierdo y derecho. Puede usarse también en ratones con tres botones.

11.3.5. Sección "ServerLayout"

Esta sección es la que relaciona la pantalla con los periféricos.

```
Section "ServerLayout"  
    Identifier "Default Layout"  
    Screen      "Default Screen"  
    InputDevice "Generic Keyboard"  
    InputDevice "Configured Mouse"  
  
EndSection
```

Observamos en particular cómo esta sección combina todo mediante las identificaciones de cada sección definidas por `Identifier`.

11.3.6. Sección "DRI"

Algunas tarjetas modernas incorporan *direct rendering infrastructure* (DRI). Para usarlo debéis cargar los módulos "glx" y "dri" en la sección "Modules".

La sección DRI por omisión es,

```
Section "DRI"  
  
    Mode      0666  
  
EndSection
```

Algunas tarjetas que no soportan DRI pueden colgar X.

11.3.7. Sección "Files"

Esta sección define la ruta de archivos necesarios para X. En particular, define la ruta de los tipos de letras en las entradas "FontPath".

11.3.8. Inicialización del servidor

Ha llegado el momento de comprobar si el fichero de configuración del servidor es correcto y, en consecuencia, el servidor arranca como es debido. Para ello basta con ejecutar el comando `startx`.

Si todo funciona correctamente, al cabo de unos momentos nuestra pantalla adquirirá un fondo mallado de colores grisáceos, y en el centro de la pantalla aparecerá un aspa. Hemos dado un gran paso adelante, pues configurar el servidor para que arranque es lo más difícil del entorno X. Ahora sólo es cuestión de tiempo para terminar otorgando al entorno el aspecto que deseamos. Mediante el ratón podemos mover el aspa, y pulsando los botones del medio e izquierdo, podemos explorar un poco las posibilidades de este entorno gráfico un tanto rudimentario. Para salir de él y continuar con la configuración del sistema, hay que pulsar el botón izquierdo del ratón, situarnos sobre `Exit` opción `Yes, reallyquit`, o simplemente pulsar la combinación de teclas "Ctrl+Alt+Backspace".

Si, por el contrario, al cabo de unos momentos retornamos a la consola alfanumérica, es que el servidor no ha podido arrancar adecuadamente. Ha llegado el momento de estudiar detenidamente el fichero de `log (/var/log/Xorg.0.log)` e intentar detectar las posibles fuentes de errores. Las más comunes suelen ser: mala elección del *driver* que hay que cargar (si el proceso de selección lo hemos dejado en manos del *script*, deberemos consultar la página antes mencionada para asegurarnos de que el *driver* que el *script* ha elegido es el correcto), poner la directiva `UseFBDev` a `true`, cuando debe estar en `false`, usar resoluciones o frecuencias de refresco más altas de las que la tarjeta puede soportar, etc.

Llegados a este punto, mediante el comando siguiente evitaremos que cada vez que arranquemos el ordenador entremos en el modo gráfico:

```
brau:~# rm /etc/rc2.d/S99xdm
```

Esto nos será útil mientras no tengamos configurado totalmente este entorno. Una vez terminado, ya será cada usuario el que decidirá si quiere o no que al arrancar el ordenador se entre en el modo gráfico. Para hacerlo, sólo habrá que volver a crear el enlace simbólico que hemos borrado con el comando anterior:

```
brau:~# cd /etc/rc2.d
```

```
brau:/etc/rc2.d# ln -s ../init.d/xdm S99xdm
```

11.3.9. El fichero de *log*

Aunque el arranque del servidor haya resultado exitoso, no por ello debemos dejar de analizar el contenido del fichero principal de *log* del sistema X, `/var/log/Xorg.0.log`, ya que esto nos ayudará a depurar fallos y errores menores que no han interrumpido el arranque del servidor, pero sí que hacen bajar su rendimiento. Algunos ejemplos típicos de esto pueden ser: eliminar la línea del fichero de configuración que hace referencia a las fuentes cirílicas, si nunca las vamos a utilizar, ya que ni tan siquiera las hemos instalado; eliminar de este mismo fichero todo lo que hace referencia al Generic Mouse, pues lo hace incompatible con el que hemos configurado nosotros, etc.

11.4. *Window managers*

Los *window managers* son programas clientes (en realidad se los llama meta-clientes) encargados de gestionar las distintas ventanas que corren sobre el entorno gráfico y de su presentación, así como de lanzar otros clientes (aplicaciones). A estas alturas, ya tenemos un *window manager* instalado, el `twm`, ya que una instalación completa de un sistema X requiere como mínimo de un *window manager*, aunque este no forme parte del servidor, que corra sobre él. Como ya hemos visto, el `twm` es muy rudimentario, por lo que tal vez nos interese instalar algunos más complejos, como puede ser WindowMaker, Black-Box, `qvwmm`, etc. Vamos pues a instalar algunos de ellos y a probarlos. El objetivo final, siguiendo la filosofía GNU, es que cada usuario termine usando el software que prefiera. Así pues, se deja que, una vez conocidos algunos *window managers* existentes, sea el propio estudiante quien decida cuál va a usar. Obviamente, es posible tener más de un *window manager* instalado, aunque sólo se pueda hacer correr uno por sesión. (Sin embargo, sí que podemos, como ejemplo de la flexibilidad del sistema X, tener dos *window manager* corriendo en un mismo ordenador, cada uno en un terminal distinto).

En primer lugar, instalaremos, a modo de ejemplo, el `qvwmm`. Se trata, como veremos al lanzarlo, de un *window manager* que simula un entorno que probablemente nos sea conocido. Para hacerlo, basta con ejecutar la instrucción:

```
brau:~# apt-get install qvwmm
```

En este momento ya tenemos dos *window managers* instalados: el `twm` y el `qvwmm`. Para hacer correr uno u otro bastará con indicar la ruta completa de ubicación del *window manager* que deseamos utilizar después del comando `startx` (recordemos que el comando `whereis` nos puede ser muy útil a la hora de buscar la ubicación de un fichero). Así pues, para hacer correr el *window manager* que acabamos de instalar, bastará con ejecutar:

```
brau:~# startx /usr/bin/X11/qvwm
```

Para utilizar el `twm` se debería haber especificado su ruta completa de la manera siguiente:

```
brau:~# startx /usr/bin/X11/twm
```

Tener que especificar cada vez qué *window manager* deseamos utilizar, una vez nos hayamos decidido por uno en concreto, puede ser un tanto pesado. Para especificar qué *window manager* debe usarse en caso de que después del comando `startx` no se especifique ninguno en concreto, crearemos el archivo `.xsession` en el directorio raíz del usuario con el contenido siguiente, en el caso de que quisiéramos que el *window manager* por defecto fuese el `twm`, por ejemplo:

```
##/.xsession exec twm
```

Si quisiéramos que fuese `qvwm` el *window manager* por defecto, bastaría con cambiar `twm` por `qvwm`. La ejecución de los distintos procesos que implican el arranque del entorno gráfico, así como los ficheros de configuración que se van leyendo durante este proceso, están fuertemente determinados. Así pues, creando el fichero anterior, lo que hemos hecho es editar uno de los últimos ficheros (los que residen en el directorio raíz del usuario) que se leen antes de entrar en el entorno gráfico. Este fichero, por tanto, nos permite modificar algunos aspectos de los que se han determinado por defecto dentro del sistema y que están definidos en los ficheros residentes en `/etc/X11` y sus subdirectorios. Para finalizar este subapartado instalaremos un *window manager* muy utilizado en el mundo GNU/Linux que se caracteriza por su versatilidad y su escaso consumo de recursos: el WindowMaker:

```
brau:~# apt-get install wmaker
```

Hemos instalado ya tres *window managers*, y seguramente instalaremos más. Aparte del método anteriormente descrito para preestablecer cuál queremos ejecutar por defecto, podemos utilizar el menú del comando `update-alternatives` para establecerlo:

```
brau:~# update-alternatives x-window-manager
```

Lectura complementaria

Animamos al estudiante a familiarizarse un poco con este *window manager* y a que visite su página para ampliar conocimientos: <http://www.windowmaker.org>.

11.5. X Session manager

Los *session managers* son programas que pueden hacerse correr sobre una sesión gráfica y que nos permitirán establecer y modificar parámetros de ésta. `xms` es el *session manager* que viene por defecto con la instalación que hemos realizado del servidor gráfico. Podemos lanzarlo desde un terminal X (para lanzar una `xterm`, pulsaremos el botón del medio del ratón y seleccionaremos Programs/Xshells/ Xterm), mediante el comando `xsm`. Una vez lanzado `xsm` mediante `Checkpoint`, podemos guardar la configuración de la sesión actual (esencialmente referente a las aplicaciones que tengamos corriendo), gestionar los procesos que están corriendo mediante `Client List`, consultar el *log* de la sesión o cerrar la sesión guardando la configuración actual. Aparte de `xsm`, existen otros *session managers*. Éstos suelen ser una parte más de los *desktop managers*, y están tan integrados en ellos que en ocasiones resulta difícil reconocer sus acciones. Un ejemplo típico de esto es la pregunta que se nos formula acerca de si deseamos guardar la sesión al cerrar KDE.

11.6. X Display manager

Al finalizar la instalación del Xserver, sugeríamos que se eliminara el enlace simbólico `/etc/rc2.d/S99xdm` para evitar que al volver a arrancar el sistema al entrar al *runlevel 2* se ejecutase `xdm`, acrónimo de *X display manager*. Éste es el *display manager* que el paquete X-Window-System instala por defecto. Los *display managers* son los programas encargados de gestionar quién, desde dónde, y cómo puede entrar un usuario al entorno gráfico. Para lanzarlo, lo haremos como con cualquier otro *daemon*:

```
brau:## /etc/init.d/xdm start
```

Para pararlo, también utilizaremos el mismo procedimiento que seguiríamos para detener cualquier otro *daemon*, con la salvedad de que debemos pulsar la combinación de teclas "Ctrl+Alt+F1", para salir del entorno gráfico y situarnos en la `tty1`, por ejemplo, en vez de utilizar la combinación que se usa para cambiar de `ttys` en entornos alfanuméricos:

```
brau:## /etc/init.d/xdm stop
```

Como hemos comprobado, el *display manager* nos pide un *login* y un *password*, los mismos que utilizamos para acceder al sistema por las `ttys`, si no es que hemos impuesto alguna restricción. Tras validarnos, entramos en el modo gráfico del mismo modo como lo hacíamos mediante el comando `startx`. La diferencia radica en que, cuando terminemos la sesión gráfica, el servidor no se parará, sino que continúa corriendo el `xdm`.

Uno de los inconvenientes de `xdm` es que no nos permite seleccionar con qué *window manager* queremos trabajar. Pero existen otros *display managers*, como pueden ser `wdm` (de WindowMaker), `gmd` (del proyecto GNOME), o `kdm` (del proyecto KDE), que sí que lo permiten.

Podemos instalar el `wdm`, para ver su aspecto y para conocer otro *display manager*:

```
brau:## apt-get install wdm
```

Al ejecutarse el *script* de postinstalación, se nos preguntará qué *display manager* queremos usar, `xdm`, que ya teníamos instalado, o `wdm`. Seleccionaremos este último para que se cree el enlace necesario para que se lanze `wdm` con *display manager* durante el proceso de arranque del sistema (si existe el fichero `/etc/rc2.d/S99xdm`, es mejor borrarlo para evitar mensajes de *warning* al arrancar el sistema). Si no queremos que se arranque automáticamente ningún *display manager* al arrancar el sistema, bastará con eliminar los enlaces necesarios, es decir, el fichero `/etc/rc2.d/wdm`.

Una vez arrancada una sesión X desde el *display manager*, es decir, una vez hayamos lanzado el pertinente *window maker*, puede ser interesante ejecutar el comando `ps tree` para ver las relaciones de dependencia entre los distintos procesos que están corriendo en este momento, junto con la información que nos aportará la línea `ps aux`.

11.7. Desktop managers

La aparición de distintas *toolkits*, así como el desarrollo de varios proyectos que desarrollaban o usaban librerías del entorno gráfico, hizo aparecer proyectos que buscasen la unificación de todos estos esfuerzos. Fue entonces cuando apareció un concepto nuevo en el entorno X: el de *desktop manager*. Los *desktop managers* son proyectos que pretenden sentar las bases para la unificación y estandarización, tanto de presentación como de políticas de programación y de desarrollo de aplicaciones. Uno de los primeros en aparecer fue el CDE (Common Desktop Manager), aunque actualmente los dos proyectos más destacados en este sentido son: GNOME y KDE, a los cuales, dado su alto grado de implementación y de desarrollo, dedicaremos un subapartado respectivamente. Pero antes podemos nombrar otros *desktop managers*, como pueden ser: GNUStep, ROX, GTK+Xfce o UDE.

11.7.1. GNOME

GNOME es un proyecto que forma parte de GNU, que se caracteriza por no necesitar estrictamente de un *window manager* en concreto, aunque se recomienda que se use alguno que garantice su correcto funcionamiento (a GNOME-compliant window manager) como pueden ser: IceWM o Sawfish. Aun así, para respetar las preferencias y la libertad del usuario, GNOME, en su panel de

control dispone siempre de un *window managersselector* que nos permite elegir qué *window manager* queremos usar. GNOME está basado en Gtk toolkit, las propias librerías desarrolladas dentro del proyecto, conocidas como *gnome-libs* específicas.

Como todos los *desktop managers*, GNOME dispone de su propio panel, de su gestor de archivos Nautilus y de su panel de control: GNOME Control Panel. Para llevar a cabo una instalación básica de GNOME, instalaremos el paquete siguiente junto con todas sus dependencias:

```
brau:~# apt-get install gnome-session
```

Tal como se ha dicho, aunque GNOME no exija el uso de ningún *window manager* determinado, se recomienda que este sea GNOME-compliant window manager. Vamos pues a instalar Sawfish, que fue desarrollado estrictamente para cumplir este requisito. Instalemos el paquete y todas sus dependencias:

```
brau:~# apt-get install sawfish-gnome
```

Tenemos, pues, otro *window maker* instalado. Detendremos el *display manager* y volveremos a lanzarlo para que este nuevo *window maker* se integre en él (GNOME también tiene su propio *display manager*, *gdm*, que podemos instalar si lo deseamos). Ahora tenemos dos posibilidades para conseguir nuestro objetivo: hacer correr GNOME. La primera es arrancar Sawfish, desde el *display manager* o mediante *startx* y, una vez dentro, lanzar *gnome-session* desde un terminal X. La segunda consiste en operar de modo inverso, es decir, arrancar GNOME por los mismos procedimientos que Sawfish, y luego lanzar *sawfish* desde un terminal X. Se recomienda proceder de la última manera si queremos que la próxima vez que arranquemos GNOME se ejecute Swafish (será el propio *session manager* de GNOME el encargado de realizar y registrar los cambios necesarios para que esto ocurra).

Una vez familiarizados un poco con GNOME, lo que podemos hacer es instalar algunos paquetes que nos pueden ser útiles, en concreto *gnome-help* y *gnome-terminal*; el primero nos ofrece una interfaz donde podremos leer manuales (*mans*), ficheros de texto en un entorno gráfico, y el segundo instala el *xterm* propio de GNOME.

11.7.2. KDE

KDE, a diferencia de GNOME, sí que necesita un *window manager* concreto, se trata de *kwm*, basado en Qt toolkit y en las propias *kdelibs*. También dispone de su *launcher panel*: *kpanel*, de su propio gestor de archivos: *Konqueror* y de su utilidad de configuración: *Control Panel*. Obviamente, KDE puede estar instalado en el mismo sistema donde hayamos instalado GNOME, e incluso hay aplicaciones pertenecientes a un *desktop manager* que pueden correr en el otro. Además, KDE también tiene su propio *display manager* (*kdm*) junto con

muchísimas más aplicaciones. Nuevamente se recomienda al lector una visita a su página para conocer sus posibilidades: <http://www.kde.org>. Asimismo, podemos ejecutar la línea siguiente para ver la integración de KDE en Debian:

```
brau:~# apt-cache search kde
```

Los paquetes básicos de KDE están en el paquete `kdebase`. Éste será, pues, el primero que instalaremos:

```
brau:~# apt-get install kdebase
```

Nuevamente deberemos reinicializar nuestro *window manager* para tener acceso al *desktop manager* recién instalado. Una vez hecho esto, podemos proceder a instalar el gestor de archivos, paquete `konqueror`. Mediante el paquete `kde-i18n-es` podemos instalar los ficheros necesarios para que KDE trabaje en castellano.

A partir de este punto, ya será cada usuario el que instalará los distintos paquetes del proyecto que le sean de interés. Tal como ya hacíamos, para preestablecer el *window maker* por defecto, utilizaremos el menú del comando `update-alternatives` para seleccionar el *session manager*:

```
brau:~# update-alternatives x-session-manager
```

11.8. Personalización de algunos aspectos

El diseño del entorno gráfico X responde al ambicioso objetivo de sacar el máximo rendimiento del hardware disponible, usando el mínimo de sus recursos, y ofrecer la máxima flexibilidad posible. La estructura de servidor cliente en la que se basa este sistema posibilita que estos objetivos sean una realidad, y las aparentes dificultades con las que se encuentra el usuario novel desaparecen rápidamente con un poco de práctica para permitir que afloren las múltiples ventajas que ofrece este diseño. En este subapartado sólo se pretende dar una somera idea de la potencia de este sistema, la cual se pone plenamente de manifiesto cuando se trabaja en red, aunque queda un poco ensombrecida cuando se trabaja en un sistema *stand alone* como sobre el que se desarrolla todo este curso. De todos modos se introducen algunos conceptos que pueden ser de utilidad cuando se entra a trabajar en red.

11.8.1. Personalización de aspectos locales

En general, los archivos de configuración se hallan en el directorio `/etc/X11/` o en algunos de sus subdirectorios. De manera personalizada, cada usuario puede redefinir los parámetros de configuración y añadir nuevos creando o editando en su directorio de home los ficheros que llevan el mismo nombre que los de configuración general pero precedidos de un `"."`. Se podrán redefinir o establecer todos aquellos parámetros que no requieran permisos de su-

perusuario, ya que los archivos de home se procesan después de los de configuración general, y los parámetros siempre tomarán el último valor que se les asigne.

Xsession

`/etc/X11/Xsession` es un *script* que se ejecuta al entrar en una sesión de usuario.

Este *script* es el que gobierna todo el proceso de arranque de la sesión hasta que podemos empezar a trabajar, y también es el encargado de gestionar los mensajes de errores que se puedan producir durante este proceso, los cuales se registran en `$HOME/.xsession-errors`.

En `$HOME/.xsession` es donde personalizaremos el arranque para un usuario en particular. Así pues, si deseamos que el *window manager* sea `blackbox`, y que se arranque automáticamente `bbkeys` en *background* al iniciar la sesión, este contendrá las siguientes líneas:

```
bbkeys
blackbox
```

Xresources

En el archivo `$HOME/.Xresources` personalizaremos el aspecto de las distintas aplicaciones. La sintaxis es `application*parameter: value`. Así pues, si quisiéramos invertir los colores de la aplicación `xterm`, añadiríamos la línea siguiente en el fichero:

```
Xterm*reverseVideo: true
```

El comando `xrdb` es el encargado de gestionar la base de datos de `Xresources`. Mediante `xrdb -query` podemos conocer todas las propiedades establecidas y su valor, y mediante el parámetro `-display` obtendremos un listado de todos los parámetros que acepta el comando. Si a este le pasamos como parámetro la ubicación de un fichero, leerá de él todas las definiciones de parámetros.

Xmodmap

El servidor gráfico usa la tabla de códigos de caracteres para realizar la conversión de señales provenientes del teclado (*server-independent*) a símbolos del sistema (*server-dependent*). La tabla de conversión que hay que usar ha sido seleccionada durante el proceso de configuración del teclado, pero el comando `xmodmap` nos permite modificar su contenido. Un ejemplo de su uso puede ser el siguiente:

Asignación de símbolos

Estos comandos fueron utilizados durante mucho tiempo debido a la inversión de asignación de símbolos en las tablas de conversión; actualmente, sin embargo, este problema está resuelto.

```
brau:~# xmosmap -e "keycode 127 = Delete"
brau:~# xmosmap -e "keycode 22 = BackSpace"
```

Mediante los parámetros `-pk`, `xmodmap` nos devolverá todo el contenido de la tabla de conversión que se está usando.

11.8.2. Personalización de aspectos de red

Los aspectos aquí presentados también son de interés para un sistema *stand alone*, ya que, como todo el sistema operativo, el sistema X usa siempre un diseño orientado a red.

\$DISPLAY

La variable `$DISPLAY` sirve para indicar al cliente con qué servidor debe comunicarse. Su sintaxis es la siguiente: `hostname:display number.screen number`. Así pues, si hubiésemos definido otro terminal gráfico al sistema X, añadiendo la línea siguiente a `/etc/X11/xdm/Xservers`:

```
:1 local /usr/X11R6/bin/X vt8
```

podríamos lanzar una aplicación gráfica desde un `xterm` de un terminal gráfico a otro definiendo la variable adecuadamente. Por todo ello, si quisiéramos lanzar `xeyes` desde el primer terminal gráfico, vía `xterm`, y "displayarlo" en el segundo, procederíamos del modo siguiente:

```
brau:~$ set DISPLAY :0.1; export DISPLAY
brau:~$ xeyes
```

Si entramos en una sesión gráfica, abrimos un `xterm`, cambiamos de usuario mediante el comando `su` y probamos a lanzar una aplicación gráfica, se nos devolverá un mensaje de error indicándonos que se puede establecer conexión con el servidor. Una estrategia para evitar este problema es utilizar con el parámetro `-p` para que se exporte todo el conjunto de variables de entorno, y evitar así que el servidor rechace nuestra petición de conexión. Esta práctica puede ser muy útil para lanzar programas de configuración que necesitan permisos de *root*, ya que nos evitará tener que entrar en el entorno gráfico como *root* (práctica no muy recomendable, y que, aunque por defecto se permita, en muchas ocasiones se restringe manualmente).

xhost y xauth

El comando `xhost` permite establecer qué equipos pueden acceder al servidor gráfico de manera remota, es decir, qué máquinas cliente pueden lanzar una aplicación para ser "displayada" en el servidor. Su sintaxis es la siguiente: `xhost +hostname`. Si no se especifica ningún *hostname*, cualquier máqui-

na podrá lanzar aplicaciones sobre el servidor. Por defecto, no se permite la conexión desde ningún equipo remoto. El comando `xauth` sirve para determinar qué usuarios pueden lanzar aplicaciones sobre el servidor gráfico. Así pues, mediante la combinación de estos dos comandos podremos establecer una política de seguridad de acceso al servidor X bastante razonable. `xhost +` para los *stand alone*.

11.9. Configuración de impresoras

La tarea de configurar impresoras se puede ver facilitada a partir del entorno gráfico. Existen multitud de aplicaciones para configurar el sistema de impresión nativo, y otras que sustituyen este sistema por uno propio, comúnmente también basado en la estructura cliente servidor. Para instalar CUPS (Common Linux Printing System) habrá que instalar el paquete del servidor de impresión, `cupsys`; y se recomienda instalar, junto a este paquete, el de clientes de impresión, paquete `cupsys-client`. También se puede instalar el paquete `cupsys-bsd` para disponer de los comandos habituales en el sistema de impresión de BSD. Por ejemplo, podríamos instalar el sistema de impresión mediante la orden:

```
# apt-get install cupsys cupsys-client cupsys-bsd printconf \ foomatic-filters-ppds
```

Este último paquete contiene los PPD (*postscript printer definition*) de Adobe, que es usado por CUPS para definir las impresoras.

En GNOME podemos ir a "Sistema/Administración/Impresoras". Hacemos doble clic en "Impresora nueva", introducimos la clave de *root* y seguimos los pasos para definir la impresora, dependiendo de si es local o de red. En el segundo paso buscamos el fabricante y modelo de la impresora. Una vez definida, marcamos la impresora con el botón derecho del ratón y marcamos "Propiedades". Marcamos "Convertirse en administrador" y modificamos la configuración si es necesario.

En la siguiente secuencia de imágenes se puede observar el proceso de instalación de una impresora mediante el asistente `gnome-cups`:

Figura 11.1

Paso 1 de 3: Conexión de la impresora

Este asistente le ayuda a configurar una impresora.

Tipo de impresora: Impresora local o detectada
 Impresora de red Impresora IPP o en servidor CUPS (IPP) ▾

Usar una impresora detectada:
Ninguna impresora detectada

Use otra impresora especificando un puerto:
Puerto de impresora: LPT #1 ▾

✖ Cancelar ⬅ Atrás ➡ Adelante

Figura 11.2

Paso 2 de 3: Controlador de la impresora

Fabricante: HP ▾

Modelo:
Deskjet 695C
Deskjet 697C
Deskjet 6980
Deskjet 710C
Deskjet 712C
Deskjet 720C
Deskjet 722C
Deskjet 810C
Deskjet 812C
Deskjet 815C
Deskjet 816C

Controlador: pnm2ppa (recommended) (Sugerido) ▾ ⊕ Instalar controlador...

✖ Cancelar ⬅ Atrás ➡ Adelante

Figura 11.3



Paso 3 de 3: Información de la impresora

Nombre: Deskjet-720C

Descripción: Inyección color

Ubicación: Oficina

Cancelar Atrás Aplicar

Una vez instalada la impresora, nos aparece en la ventana de la herramienta `gnome-cups`:

Figura 11.4



Si la impresora usa el sistema HP JetDirect es mejor instalar el paquete `hplip`,

```
# apt-get install hplip
```

y usamos la herramienta `hp-setup` para definir la impresora.

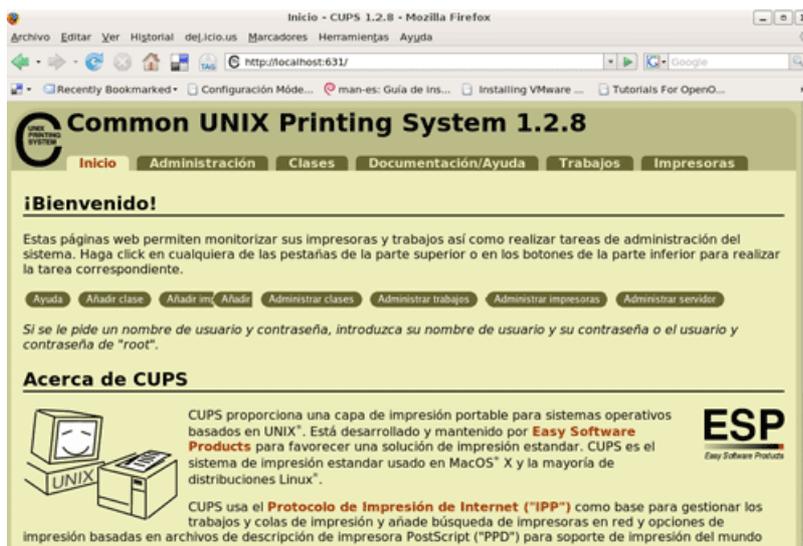
Otra manera de configurar una impresora mediante CUPS es a través de la página web del servicio CUPS. Únicamente hay que abrir un navegador y teclear la URL: `http://localhost:630`, que es el puerto en donde escucha el servidor.

En las siguientes capturas de pantalla se puede observar el aspecto de esta utilidad de administración:

Figura 11.5



Figura 11.6



11.10. OpenOffice

En este subapartado, aunque se aparte un poco del objeto principal del curso, presentaremos una *suite* ofimática que puede ser de extraordinaria utilidad para aquellos que estén acostumbrados a utilizar software de este tipo. Se trata de OpenOffice.org, proyecto derivado de StarOffice, de Sun Microsystems. Cabe destacar que este proyecto es multiplataforma y que, por tanto, puede ser implementado en otros sistemas operativos no del tipo UNIX.

Para instalar la *suite* podemos hacerlo mediante el comando siguiente (todo en una línea):

```
brau:~# apt-get install openoffice.org openoffice.org-base openoffice.org-calc
openoffice.org-common openoffice.org-core openoffice.org-draw openoffice.org-
evolution openoffice.org-gnome openoffice.org-gtk openoffice.org-help-en
openoffice.org-help-es openoffice.org-impress openoffice.org-java-common
openoffice.org-l10n-es openoffice.org-math openoffice.org-writer
```

Sólo hay que tener presente durante el proceso de instalación (el cual debe ejecutarse bajo un entorno gráfico) que hay que realizar la instalación para red. Así, sólo será necesario que en el directorio home de cada usuario exista un pequeño directorio donde se guardarán sus configuraciones personales.

Una vez se haya instalado el programa la primera vez, cada usuario deberá ejecutar el programa siguiente para que se cree su directorio:

```
/usr/lib/openoffice/program/setup
```

Una vez hecho esto y se hayan respondido a algunas preguntas, mediante el comando `openoffice` abriremos la *suite*.

Actualmente, la versión de OpenOffice en Debian Etch es la 2.0.4.

11.11. Conclusión

Con este taller se termina el material didáctico del segundo módulo del máster. En él hemos aprendido a instalar el entorno gráfico en el sistema, el cual, como ya vimos en su momento, no es una parte fundamental dentro del sistema operativo. Pero es evidente su utilidad en muchos casos y muchos afirman que el sistema operativo que ha sido objeto de estudio en este módulo puede ser una alternativa seria a otros sistemas. Por todo ello, los autores querríamos manifestar nuestro absoluto convencimiento de que GNU/Linux es un sistema operativo extraordinario no sólo debido a su entorno gráfico, que es lo que quizá sorprenda más a primera vista, sino por un sinfín de argumentos, de entre los cuales podemos destacar su filosofía, robustez, adaptabilidad, potencia, niveles potenciales de seguridad, etc. Estamos convencidos de que este sistema operativo es una apuesta de futuro para la que, si bien ya ha demostrado que es capaz de abrirse un espacio en el mundo de los sistemas operativos, sólo cabe esperar sorpresas positivas. Deseamos haber proporcionado los conocimientos suficientes y transmitido el entusiasmo necesario para que el lector inicie aquí su propio camino en el mundo del GNU/LINUX, así como haber sabido abrir las puertas a una comunidad donde todo el mundo es bienvenido y respetado.